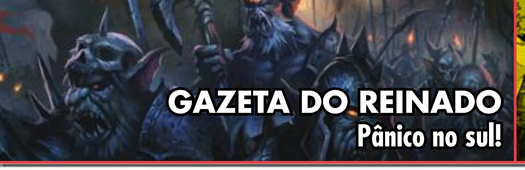
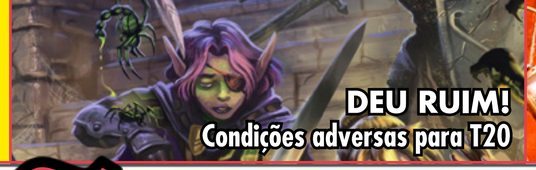


GAZETA DO REINADO
Pânico no sul!

DICAS DE MESTRE
Por trás de Nova Malpetrim



DEU RUIM!
Condições adversas para T20

ENCONTRO ALEATÓRIO
Steampunk Brasileiro

CONTO
O Mal em Cifado

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 151

TOOLBOX
MONTANDO O GRUPO

CAVERNA DO SABER
(MAIS) BASTIDORES DE *TORMENTA20*

RESENHAS
CARNIVAL ROW • *DRÁCULA*

CAÇADOR DE MONSTROS

Dê um trocado para o seu... aventureiro!

GAZETA DO REINADO
Pânico no sul!

DICAS DE MESTRE
Por trás de Nova Malpetrim

THE WITCHER
Seja um bruxeiro em Arton!

ENCONTRO ALEATÓRIO
Steampunk brasileiro

CONTO
O Mal em Cifado

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 151

TOOLBOX
MONTANDO O GRUPO

CAVERNA DO SABER
(MAIS) BASTIDORES DE TORMENTA20

RESENHAS
CARNIVAL ROW • *DRÁCULA*

CONDIÇÕES ADVERSAS

As diversas condições que podem atingir seu personagem em *Tormenta20*

FALHA CRÍTICA

Janeiro. Mês de férias. Para alguns.

Para mim, é mês de *Dragão Brasil*. Em janeiro, assumo a cadeira de editor executivo da revista enquanto o Doutor Careca descansa (ou prepara planos para o futuro?). Não que isso seja ruim. É sempre um desafio cuidar deste lendário periódico, mas desafios dão XP. E não é como se eu fizesse tudo sozinho! Pelo contrário: hoje, a *Dragão* é feita por diversas pessoas. Algumas estão sempre aqui, outras aparecem de vez em quando, para ajudar em missões específicas, e outras ainda conquistam seu espaço, como é caso de **Thiago Loriggio**, menção honrosa do edital *Crônicas da Tormenta Vol. 3*, que assina o conto desta edição. É um ótimo grupo de aventureiros, e graças a eles, o trabalho de editor torna-se agradável e divertido.

Isto é, até você descobrir que a hospedagem profissional pela qual a editora paga sumiu com todos os arquivos da revista na véspera do envio.

Imaginem como eu fiquei. Ou, se quiserem guardar a imaginação para a próxima sessão de RPG, deem uma olhada na foto abaixo.

Meu monitor (e meu teclado, e minha reputação) foram salvos, entretanto, assim como a publicação da revista. Não pelo serviço profissional pago EM DÓLARES, mas pela equipe da revista. Mais especificamente, nosso diagramador, **Tiago Ribeiro**, tinha cópias dos arquivos em seu computador, e conseguiu carregá-los novamente. Desta vez, eles não sumiram.

Moral da história? Quando é para rolar "1", você rola no pior momento.

Ou, talvez, a moral da história seja que, quando você tem um bom grupo de aventureiros, nem mesmo uma falha crítica pode detê-lo.

GUILHERME DEI SVALDI

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Davide Di Benedetto, Eduardo "Cavaleiro Morto", Enéias Tavares, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Rogerio Saladino, Thiago Loriggio, Thiago Rosa

Arte: Erica Awano, Jota Jota Rugal, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundo de tela: Samuel Marcelino

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
Tiago Ribeiro

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Concursos e lançamentos já no início do ano.

6 Pergaminhos dos Leitores
Esqueletos: mortos, mas complicados.

10 Resenhas
Drácula, Carnival Row.

13 Sir Holand
Categorias de tamanho podem dar problemas.

14 Dicas de Mestre
Visite a Nova Malpetrim!

22 "Dê um trocado pro seu..."
Ahhhh! Pare de cantarolar essa musiquinha!

28 Toolbox
Construindo grupos funcionais.

34 Gazeta do Reinado
Só desastre!

36 Caverna do Saber
Entendendo os "porques" de T20.

42 Conto
O Mal em Cifado, por Thiago Loriggio.

74 Gabinete de Saladino
O que vem por aí no mundo do terror.

78 Condições
Um novo jeito de prejudicar seus jogadores!

86 Encontro Aleatório
Tomos mecânicos de informação.

92 Pequenas Aventuras
Um bardo chato — e apaixonado!

94 Chefe de Fase
Os zumbis de ferro de *Koutetsujou no Kabaneri.*

102 Tesouros Ancestrais
Os anões tolos de *Dragonlance.*

106 Anteriormente...
É o fim da Guilda do Macaco.

110 Amigos de Klunc
Klunc foi, mas seus amigos ficam!

A CAPA

Começamos 2020 com **Samuel Marcelino**, mais uma vez. Enquanto o *Tormenta20* recebe seus retoques, ficamos com uma matéria apresentando uma das novidades da edição: as novas regras de Condições.

Marcelino escolheu uma condição para cada um dos aventureiros da capa. Você consegue adivinhar quem são eles — e quais são as condições?

Notícias do Bardo

Uma grande novidade para a *Dragão Brasil* e união pelo RPG

A DEUSA NO E-BOOK

Enfim! *A Deusa no Labirinto*, mais recente romance de *Tormenta*, ganhou sua versão digital.

De autoria de **Karen Soarele** (*A Joia da Alma*), *A Deusa no Labirinto* foi publicado originalmente, em versão física, na Bienal do Rio, em setembro de 2019. A versão digital estava programada para fim do ano passado, mas acabou atrasando e dando as caras apenas agora.

Junto com *A Flecha de Fogo* e a Guilda do Macaco, *A Deusa no Labirinto* traz diversas mudanças ao mundo de Arton, que sedimentam as bases para o vindouro *Tormenta20*. Em outras palavras, se você não quiser tomar *spoilers* quando ver o livro básico (ou outras obras da nova linha, como *Holy Avenger: Paladina*), é bom garantir a leitura do romance!

Apenas um assassino

Jorge Valpaços (*Déloyal*, *Encantos*) é uma máquina de fazer jogos! Dando mais substância aos rumores de que o autor é secretamente um ciborgue, a Avec Editora está lançando mais um título dele. Trata-se de *Ceifadores*, um RPG de mesa sobre assassinos treinados.

Enquanto em outros jogos costumamos enfrentar uma ameaça ou ter uma missão para cumprir, aqui, a cada partida, uma vítima é revelada e os jogadores têm que criar um plano para executá-la.

Uma reflexão sobre vida e morte, *Ceifadores* usa as fichas de personagem como biombos para reforçar uma mecânica de apostas entre narrador e jogadores. Além disso, força os jogadores a fazer escolhas difíceis e cometer atrocidades para conseguir atingir seu objetivo. Cada sessão se divide em fases, começando pelo contrato, passando pelo planejamento e pela ação, para chegar à execução. O assassinato em si, porém, depende do cumprimento das minúcias de execução.

Ceifadores está à venda na **loja da Avec**.

Uma aventura e tanto

A Devir lançou um novo suplemento para seu RPG de fantasia no Brasil colonial, *A Bandeira do Elefante e da Arara*. Trata-se da aventura *A Bandeira do Elefante e da Arara: Flagellum Amazonis — A Ilha Abandonada*. Se a aventura for tão longa quanto seu títulos, os personagens dos jogadores estarão em graves apuros!

Ao receber uma mensagem de uma fortaleza remota, os aventureiros se embrenham na selva amazônica, precisando lidar com as nações indígenas locais e monstros híbridos de humanos e animais. Somente superando esses obstáculos eles podem confirmar os rumores de uma força capaz de mudar o futuro do país e do mundo.

A Bandeira do Elefante e da Arara: Flagellum Amazonis — A Ilha Abandonada (ufa!) está disponível na **Amazon**.

Os últimos serão os primeiros

A New Order Editora, responsável por títulos de peso como *Pathfinder*, *7º Mar* e *Numenera*, está procurando novos talentos para seu selo de jogos nacionais, Last Order. Como não poderia ser mais apropriado, esses novos talentos serão encontrados através de um jogo.

Qualquer autor iniciante (ou seja, que ainda não tenha sido publicado) pode se inscrever contando um pouco sobre a ideia que tem para o seu RPG. Os autores das melhores ideias serão selecionados para gravar um programa em Seropédica, no Rio de Janeiro. Nesse programa, os candidatos vão testar suas habilidades de game design e conhecimento de trívia de RPG, tendo como juízes **Jorge Valpaços** (*Pesadelos Terríveis*, *Encantos*), **Thiago Rosa** (*Karyu Densetsu*) e **Carolina Neves** (*Goddess Save the Queen*). O vencedor terá seu RPG publicado pela Editora New Order.

As inscrições vão até o dia 21 de março. Inscreva-se **preenchendo esse formulário online**.

A lábia de Cleiton

As aventuras prontas de jogos baseados nos mitos de Cthulhu são frequentemente apontadas como as melhores entre as melhores. Campanhas completas que abrangem uma vasta quantidade de criaturas, mistérios e apresentam estrutura sem prender os autores a trilhos, elas são fortemente premiadas. Dessa forma, um dos pedidos mais comuns à Retropunk era que publicassem uma campanha completa de *Rastros de Cthulhu*, o jogo de investigação baseado na obra de Lovecraft. Como preces aos Grande Antigos, esses pedidos foram ouvidos.

Mentiras Eternas é a primeira campanha completa de *Rastros de Cthulhu*. Essa megacampanha de 400 páginas conduz os investigadores ao redor do mundo enquanto tentam desvendar a identidade da criatura antagonista. Se você prefere *Chamado de Cthulhu*, não tem problema: a Retropunk vai disponibilizar uma conversão gratuita da campanha para *Chamado*.

O financiamento coletivo de *Mentiras Eternas* está rolando no Catarse e se encerra no dia 07 de fevereiro.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

Leonel Domingos

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações decisivas, apoiadores da *Dragão Brasil*! Aqui, como em (quase) todas as 150 edições anteriores, fala o Paladino! É a primeira edição do ano — um ano muito promissor para os RPGistas. Afinal, são dois acertos críticos!

— Como sempre, Palada, você atrasou e fez a piada depois de todo mundo. Demorou tanto que quase seria 2021.

— Paladina! Hunf! Fica aí cheia de pose só porque você ganhou um mangá desenhado pela Erica Awano.

— SIM, GANHEI! Ganhei, não foi? Roupinha fofa, amigos fofos, cenários fofos, é tudo muito fofo!!

— Tenho minhas dúvidas se aquela Paladina do mangá é mesmo você.

— Ah, tem? Se quiser posso moer você de pancada para provar.

— Hum, mudando de assunto...

Bullying e RPG

Saudações Paladino20, Paladina20 e demais que estiverem por aí.

Trago hoje um assunto sério, muito comum em mesas de RPG por todo o Brasil (mundo?). Recentemente tive uma experiência muito negativa em uma mesa na minha cidade.

O ocorrido foi: eu tinha um personagem bardo, meio-elfo, e havia mais três aventureiros e o mestre. Um dia precisei faltar à sessão. Daí, me informam no dia seguinte que o meu personagem havia sido estuprado por doze goblins.

Respondi o quão boba era aquela história e questionei se eu estava jogando com crianças de cinco anos. Então, disse que meu bardo então ficou traumatizado e abandonou a vida de aventuras, e ressaltei que me pareceu um roleplay bem realista. E disse que eu levaria uma nova ficha de personagem sessão seguinte. Comecei a sofrer "críticas" porque, afinal, meu bardo "havia gostado bastante de ser estuprado". Resolvi aguardar alguma espécie de retratação e esperei até o dia seguinte.

Daí o mestre (que também estava na conversa do dia anterior) disse que é "bagunça", que não tinha acontecido e que era apenas a forma do grupo demonstrar "saudades". Falei que não via graça nenhuma em violência sexual. Se era brincadeira, que fosse esclarecido minutos depois, e não após um dia, me deixando mais irritado. Se toda vez que eu fizer um personagem, perder tempo fazendo background e personalidade, para na primeira oportunidade ele virar marionete de piadas, eu sinceramente não estou mais a fim.

Quando deixa de ser divertido, RPG não é mais RPG. Saí do grupo.

Me impressiona, nos dias de hoje, o esforço de tanta gente boa para mostrar o RPG para as pessoas. Ainda assim, temos grupos mantendo as velhas práticas de usar os poderes narrativos do jogo para praticar bullying, humilhar pessoas, trocar amigos por cinco minutos de risadas e coisas do tipo. Para mim é deprimente. Me pergunto quantas pessoas se afastaram e desistiram de jogar RPG porque encontraram, em seu primeiro grupo, jogadores e mestres desse tipo. Tudo em nome da "zoeira", da "brincadeira".

Pra mim, a zoeira e a brincadeira acabam quando tem alguém que não está se divertindo.

Abraço a todos da Dragão, parabéns pelos 20 anos e vamos com tudo!

João C. L. Lira, Brasília/DF

Amigo João, aceite nossos mais sinceros agradecimentos por sua mensagem. Por expor esse incidente vergonhoso, esse tratamento indigno a um colega RPGista. Por tomar a decisão certa e interromper o abuso.

Infelizmente, abandonar o grupo era o único caminho. RPG deve ser uma atividade prazerosa entre amigos — e amigos verdadeiros não se tratam assim. Não eram amigos. Não eram colegas aventureiros. Não fazem falta.

Em RPG, como em quase qualquer interação social, haverá momentos descontraídos, engraçados. Haverá aquele instante quanto o jogador rola uma falha crítica, faz uma grande trapalhada, e todos riem, fazem zoeira. É normal, é parte da diversão. Mas o que você descreve é muito diferente, muito pior. Uma total falta de respeito. Inaceitável.

Como você disse, e sempre repetimos aqui: o único jeito errado de jogar RPG é quando você não está se divertindo. Existe, no entanto, um jeito ainda MAIS errado de jogar: é quando você estraga a diversão dos demais. RPG é sobre imaginação, companheirismo e entusiasmo. NÃO É sobre molestar, intimidar, constranger.

Estamos aqui, como estivemos em 150 edições, para mostrar como o bom RPG deve ser. Uma aventura de possibilidades infinitas, de liberdade completa — mas NÃO a liberdade para insultar colegas. Cada grupo tem seu próprio estilo de jogo — mas abusar e humilhar NÃO é um "estilo". Para o prazer obtido com sofrimento alheio, temos um nome: crueldade. E combater a crueldade é papel dos heróis.

Você abandonou seu grupo, mas você não está sozinho. Sempre haverá aqueles que, como você, rejeitam a crueldade. Erguem-se contra o mal.

— Paladina, não venha...

— Eu NÃO pretendia dizer nada engraçado sobre isso. É assunto sério.

— Ah. Obrigado.

Tormenta20

Saudações, Paladino. Tenho algumas dúvidas sobre o playtest de Tormenta20:

***1)** O companheiro animal/parceiro que conseguimos pelos talentos Companheiro Animal e Parceiro irá progredir junto com o personagem, ou permanece em nível iniciante? Apenas companheiros animais de habilidades de classe como druida, caçador e cavaleiros podem chegar a nível mestre?*

***2)** O jogador deve anunciar que usa a habilidade Durão antes ou depois do dano ser rolado? RD é aplicado antes ou depois de Durão?*

***3)** Usando Contramágica Aprimorada, você precisa gastar apenas o valor do círculo da magia, ou também deve levar em consideração PMs de aprimoramento que o oponente tenha usado?*

***4)** Na Caverna do Saber 147, a descrição do esqueleto menciona que eles enxergam no escuro, mas suas habilidades de raça em T20 não incluem visão no escuro. Então, esqueletos enxergam ou não no escuro?*

***5)** Se o esqueleto escolhe a habilidade racial Deformidade (dos lefou) como sua Lembrança de Vida, ele recebe dois talentos da Tormenta? E se escolher Versátil (dos humanos)? Recebe duas perícias (ou uma perícia e um talento)?*

***6)** Desejos de quareen podem incluir aprimoramentos?*

***7)** Bônus de alimentos são considerados bônus de equipamentos? Materiais especiais podem acumular com aprimoramentos (como precisa + mithral)?*

Obrigado, e gostaria de desejar a todos excelentes aventuras em 2020!

Felipe

***1)** Um companheiro animal ou parceiro obtido através de talentos são de nível iniciante, e não evoluem com o personagem.*

Apenas aqueles obtidos como habilidades de classe o fazem.

2) *Você pode usar essa habilidade de guerreiro depois da rolagem de dano. Sua resistência a dano é aplicada antes do uso da habilidade.*

3) *Você precisa gastar apenas os pontos de mana equivalentes ao círculo da magia do oponente.*

4) *Os osteon (esqueletos), como todos os mortos-vivos, enxergam no escuro. Esta habilidade está inclusa no traço racial morto-vivo, pode verificar.*

5) *Sim e sim.*

6) *Sim, mas neste caso deve pagar o custo extra em PM.*

7) *Sim e sim, também. Poder acumular com bônus de aprimoramentos é justamente a grande vantagem dos materiais especiais.*

— Esse Tormenta20 *está mesmo ficando interessante! Quem sabe agora eu consigo ganhar mais uns níveis.*

— Sim, Palada! De repente você até chega a segundo nível antes do T30!

— Se eu ganhasse 1 XP cada vez que você me enche, já seria nível épico...

Prepara o Lencinho

DB 150, Editorial e Dicas de Mestre: TUDO ERA MATO. Enquanto isso, no meio do mato...

Olá, eu sou Roque Valente.

Esse texto será longo demais para terminar nos Pergaminhos, mas eu preciso dizer: Vocês fizeram falta em minha adolescência.

Nasci em Brasília e cresci em Minas, em uma cidade com menos de 20.000 habitantes, de família pobre onde desde cedo trabalhávamos e estudávamos muito.

Eu e meu irmão mais velho disputamos por anos a fio quem lia mais e tínhamos em nossas carteirinhas de biblioteca nosso "milestone". Mesmo assim, cresci sozinho, sem outros adolescentes com os mesmos gostos, com quem discutir meus assuntos prediletos... e sem ninguém para me apresentar coisas novas das quais eu poderia a vir gostar.

Cresci então, lendo o que poderia ser encontrado em minha cidade, Coleção Vaga-Lume, Paulo Coelho e outros autores, cuja tiragem alcançava os rincões.

HQs? Só Marvel, DC e Turma da Mônica, mas todas custando mais que meu salário como catador de latinha e papelão, vendedor de picolé, garçom, guarda-mirim, ou ajudante de pintor me permitiriam então, de volta à Biblioteca Pública.

Mais que um hobby, a leitura sempre foi minha fuga. Fuga de uma época em que educação sexual (e abuso sexual) era um tabu, em que trabalho infantil era a norma e onde uma mulher era malvista por criar seus filhos sem a presença do marido abusivo e promíscuo.

Muitas vezes eu fugi, algumas vezes eu lutei... e outras vezes fui acolhido.

Um dos poucos periódicos a que tive acesso constante, foi a revista Super-interessante, que um primo adulto assinava. E eram os livros, as revistas, o videogame e a igreja, os espaços onde eu exercia minha individualidade.

Casei aos dezenove, com a namorada de dezoito anos e grávida. Assumi emprego público e mudamos de estado duas vezes. Conheci Arthur Clarke, Asimov, Herbert, e outros gigantes, depois de casado. Comprei meu primeiro livro depois de casado também, assim como meu primeiro... quase tudo.

Há doze anos, passamos pela terceira mudança de estado (agora no gasoso), vindo a residir em um grande centro onde finalmente, conheci Tolkien, King, Lovecraft, James Sire, Lewis... e o RPG.

Isso tudo paralelamente ao descrito pelo Paladino, na DB 150.

É um buraco imenso! É uma cratera do que faltou toda a minha vida! Um espaço que sempre esteve ali, um assunto do qual eu sempre gostei mas nem sabia que existia... como um feiticeiro que finalmente descobre que aquelas dores de cabeça eram fruto da energia arcana que ele represava...

Não é jeito de falar: Eu queria ter conhecido vocês em 1994. Eu queria ter lido a Revista Dragon... Eu queria ter vivido isso tudo, mas não pude. Eu não era uma Tigresa, Louva-deus, Macaco, Serpente, ou Garça. Eu sou apenas um grande e gordo panda, que ama kung fu.

O RPG foi tudo que faltou na minha adolescência e, portanto, parte de tudo que não pode faltar aos meus filhos, que cresceram jogando Tormenta comigo. Foi em Tormenta que investi minhas tardes, meus domingos e várias noites, escrevendo, criando, inventando... vivendo tudo que faltou à minha década de 90.

E depois de um tempo afastado, principalmente por problemas de saúde dos meus amigos e de minha esposa, eu entendi que não consigo ter uma vida equilibrada, saudável e plena, sem ter o RPG para fugir do caos e da maldade que vejo no mundo ao meu redor. Um mundo incongruente, onde a liberdade e o amor ao próximo têm sido substituídos pelo obscurantismo. Um mundo que tem me deixado com medo, por mim, pelos meus familiares e pelo futuro do que chamo de humanidade.

Quando os astros se alinharam, no final de 2018, os tratamentos e as faculdades estavam concluídos, a guarda de meu filho adotivo havia saído, e eu tive tempo para acompanhar mais de perto, escrever mais, criar novamente... agora incentivado por minha esposa, por mais amigos e por um grupo de mestres que se formou em minha cidade.

Sonho com RPG. Sonho com Tormenta. Sonho com a Jambô. E acredito que, como vocês são minha válvula de escape, devem ser de muitos garotos de 12 anos, fugindo do mal que o mundo lhes causa.

Nunca tive ídolos, nunca tietei ninguém, nunca me empolguei sequer com futebol. Mas este ano, na CCXP, descobri que sim, vocês são um presente de Deus para minha vida. Tanto que perdi o fôlego, perdi a compostura, não conseguia conversar direito, nem me apresentar, ou pedir os autógrafos que queria. Fui na quinta feira e passei no estande quatro vezes, estourei minha cota de gastos do evento só em seu estande e tive que levar a bagagem de volta para o carro, por conta do peso.

Então, para resumir: Parabéns pela edição 150! Parabéns por tudo que vocês viveram, construíram, fizeram e preservaram. Parabéns mesmo. Eu admiro vocês!

Se depois disso tudo ainda quiserem publicar, fiquem à vontade para fragmentar, editar, e suprimir o que acharem pertinente. Eu só precisava dizer.

Obrigado a todos que fazem Tormenta. E por favor, continuem!

Feliz Natal e um Ano Novo com muitos 20 naturais, afinal é 2020, né?

Paulo Roque Goulart Valente

— Paladino...?

— EU USO MÁSCARA, VOCÊ NUNCA VAI SABER SE ESTOU CHORANDO!!!

LENDAS LENDÁRIAS

A missão era simples: uma cidade de idosos, cujos jovens morreram na guerra há um ano, e as crianças sumiram há uma semana. Uma barda, uma clériga e uma bárbara vão investigar a vila.

A barda vai ao templo e encontra o clérigo local oficiando para três senhorinhas.

Rola enganação contra as senhoras... e dá 20!

Anda até o clérigo e o esbofeteia:

— ACHA QUE POOOOOODE ME ENGRAVIDAR E ABANDONAR?!

E assim, durante um "breve chá calmante" de duas horas, a bárbara consegue todas as informações que poderia querer (ou não) das idosas, lembrando de dizer que confundiu o clérigo com seu ex.

Abêouce, a Barda

• • • • • •

Vampiro: A Máscara 5ª Edição. Depois de uma discussão acalorada, o Gangrel, irritado, procura uma desculpa para se retirar.

— Licença, vou ao BANHEIRO.

A malkaviana então pergunta:

— Posso fazer algum teste para saber se ele está mentindo?

Raul Galle Alves

RESENHAS

DRÁCULA (2020)

Um monstro clássico com sangue novo... muito sangue.

Em *Drácula* (2020), os criadores (da série, não do Drácula) Mark Gatiss e Steven Moffat pretendiam mostrar uma versão do personagem diferente, explorando elementos que foram deixados de lado ou pouco mostrados (ou ignorados) em outras adaptações.

A série tem apenas três episódios de (aproximadamente) uma hora e meia, sendo que o terceiro encerra a série. O ator dinamarquês **Claes Bang** interpreta o conde vampiro e é, de longe, o melhor da série toda.

Drácula é um dos monstros clássicos mais famosos e influentes do terror, e praticamente todo mundo sabe quem ele é. Ou pelo menos, uma versão dele, seja da literatura, do cinema ou de qualquer outra mídia. O personagem criado por Bram Stocker no livro homônimo lançado em 1897 praticamente definiu o mito do vampiro e com uma certa ajuda de *Eu Sou a Lenda*, romance de **Richard Matheson**, de 1954, estabeleceu os "fatos" associados a vampiros que se sabe hoje em dia.

Curiosamente, o "que se sabe sobre vampiros hoje em dia" contraria várias afirmações do romance original de Stocker, com várias fraquezas e poderes diferentes, alguns explorados em certas adaptações, outros completamente ignorados. No romance, é dito que Drácula pode assumir a forma de... poeira!? Nesse caso, não é de se admirar que esse poder (estranho e discutivelmente mais nocivo do que útil), tenha sido descartado. No livro, Drácula também pode andar durante o dia, não temendo a luz do sol, ele só não o faz porque o sol anula seus poderes, deixando-o apenas como um ser mortal normal, preso na forma que estiver.

Com um personagem tão marcante para o terror e tão complexo e complicado, com tantas características e fraquezas diferentes e contraditórias, de acordo com a fonte escolhida, toda vez que uma nova versão é anunciada, em qualquer mídia, ela também é acompanhada de muita expectativa. Afinal de contas, é inevitável a comparação a padrões altíssimos já estabelecidos por adaptações anteriores, por produções e atores memoráveis, que deixaram sua marca na mitologia do personagem. Temos uma galeria de grandes astros que encarnaram o conde, como Bela Lugosi, Christopher Lee, Udo Kier, Frank Langella e Gary Oldman, só pra citar alguns. A expectativa é sempre sobre como vai ser esse novo Drácula e no que ele vai ser diferente?

Mark Gatiss e Steven Moffat, escritores, produtores e showrunners experientes e grandes aficionados do terror, são conhecidos por seu trabalho em séries britânicas aclamadas por crítica e público. Gatiss escreveu *Doctor Who* e *Sherlock* (do qual é co-criador da série), além de ser produtor e apresentador da excelente série documental *A History of Horror with Mark Gatiss*, que faz um belo panorama do cinema de terror. Moffat é um experiente escritor e roteirista, que tem em seu currículo grandes trabalhos, como a série britânica de humor *Coupling*, a minissérie *Jekyll*, que adapta *O Médico e o Monstro* para os dias atuais, vários excelentes episódios de *Doctor Who* (série que depois ele comandou) e *Sherlock*, atualização do personagem, série que ele também cocriou.

Com tamanha experiência em adaptações e atualizações, a expectativa com a versão de *Drácula* por esses dois atingia as alturas, mesmo com as eventuais críticas a um ou outro trabalho anterior. Mesmo com elementos que dividiam (e ainda dividem) os fãs das séries e projetos anteriores, era indiscutível que esse *Drácula*, desde o anúncio do ator principal, seria o grande assunto das discussões sobre séries. Bom, foi mesmo.

A série começa bem, com o primeiro episódio mostrando um clima pesado, sombrio, com sangue, violência e doses de gore. Ao mesmo tempo, o ritmo e a passagem de tempo são dinâmicos, rápidos e pegam o espectador logo no início. O conde vampiro é apresentado e desenvolvido de forma gradativa e interessante, criando um monstro sólido, cruel, sádico e seguro de si e de sua condição como morto-vivo, com uma personalidade própria e cativante, ainda que absolutamente maligna.

O segundo episódio mantém o ritmo dinâmico, explorando a viagem do vampiro no navio Demeter até Londres. No romance, a viagem é apenas mencionada, sem maiores detalhes, mencionando seu destino fatídico e a chegada do conde, nada mais. Na série, os tripulantes e os passageiros do barco são mostrados, desenvolvidos com histórias e personalidades e sua relação com o nobre vampiro. Os acontecimentos que se seguem prendem a atenção, numa adição fantástica ao romance original.

Infelizmente, a coisa desanda terrivelmente no episódio final. Pegando o gancho deixado no final do segundo episódio, a série toma um rumo totalmente diferente, chegando ao ponto de parecer que é outra obra, escrita e dirigida por outras pessoas. Todo o equilíbrio do ritmo e velocidade em mostrar e apresentar os personagens, suas motivações, vidas e história é quebrado pela rapidez dos acontecimentos do terceiro episódio, onde todo o trabalho de construção do monstro e seu antagonista é praticamente ignorado.

O que se tem é uma correria desatada para acabar a história, com soluções rápidas e tolas, que em momentos contraria o que foi mostrado nos dois primeiros episódios. Todo o excelente trabalho de se mostrar momentos anteriormente desprezados do romance original é posto de lado e se comete o mesmo problema, de se ignorar outros elementos do romance, para se conseguir terminar a série rápido. E nem fica a explicação de que se deixou para outra temporada, porque a série acaba no terceiro episódio.

Com tudo que foi mostrado, a série deveria ser mais longa, talvez com oito ou dez episódios, o que daria tempo e espaço para se desenvolver melhor as boas ideias e interpretações apresentadas no começo. Claes Bang é um Drácula excelente, balanceado perfeitamente as características necessárias para o personagem, além de incorporar novas. Ele mostra um Drácula sedutor, ainda que não exatamente um modelo de beleza, mas convence totalmente com uma figura imortal, vinda de tempos ancestrais, mas que está bem adaptado ao tempo em que vive, e com sua maldição.

Outras partes do elenco estão fantásticas, com excelentes seleções que trazem ótimas surpresas para o espectador, especialmente no que diz respeito ao personagem Van Helsing. A produção é bem cuidada, detalhada e eficaz (certamente, o nojo por moscas vai aumentar bastante, depois dessa série), o que contribui para o clima e a construção da história. Quer dizer, nos dois primeiros episódios.

O final fraco e corrido corrompe essa excelente série muito mais do que o Drácula queria corromper Londres. A melhor recomendação é que se assista apenas aos dois primeiros episódios, e se ignore completamente o terceiro. Fazendo isso, ainda fica na memória o monstruoso e sarcástico vampiro de Claes Bang, que merece um lugar entre as grandes atuações do Conde Drácula.

Assita aqui o trailer oficial.

ROGERIO SALADINO

CARNIVAL ROW

As fadas que vivem no gueto

Carnival Row é um seriado americano exibido via streaming pela Prime Video. Essa história de fantasia influenciada pelo cinema noir usa a dinâmica de criaturas feéricas refugiadas após uma guerra para tratar de temas contemporâneos como identidade e imigração.

O roteirista **Travis Beacham** (*Círculo de Fogo*, *Fúria de Titãs*) se afasta da ação frenética e imagens grandiosas de suas obras mais famosas para mergulhar no Burgo, uma visão steampunk da Londres vitoriana. Dentro dessa cidade existe um gueto, um lugar onde os seres feéricos se refugiaram depois do Burgo abandonar a guerra com o Pacto e permitir que as terras ancestrais como Tirnanoc fossem tomadas pelo inimigo. Uma terra derrotada, o Burgo se torna solo fértil para um ideário racista e para a ascensão de políticos ultraconservadores. Entre a tensão política e o preconceito racial, a cidade é um barril de pólvora prestes a explodir.

É sobre esse pano de fundo que acompanhamos a história do detetive Rycroft Philostrate (**Orlando Boom**, de *Piratas no Caribe* e *Senhor dos Anéis*) e da guardiã Vignette Stonemoss (**Cara Delevingne**, de *Esquadrão Suicida* e *Valerian e a Cidade dos Mil Piratas*). Nenhum dos dois personagens se encaixa bem na sociedade. Isso é muito claro no caso de Vignette, que abre a série abandonando uma posição de guerrilha para fugir. Rycroft (ou Philo, para os íntimos) é visto como o menino problemático da polícia da cidade: eficiente, inteligente mas rebelde demais. O romance interrompido dos dois é um dos fios condutores da história, enquanto Philo investiga uma série de assassinatos e as histórias paralelas dos personagens coadjuvantes permitem um vislumbre da política e da cultura locais.

Uma inspiração evidente na série são os filmes noir americanos da década de 40. O movimento neo noir de retomada desses mesmos filmes já praticamente acabou, mas Carnival Row aponta como esses elementos estilísticos ainda podem ser aproveitados de forma mais que adequada com um roteiro contemporâneo. A meia luz faz o Burgo parecer enovoado e sujo mesmo em pleno dia e a inevitável perseguição climática pelos telhados parece uma sequência transportada no tempo. Esse elemento, principalmente, ajuda a estabelecer o tom da história e a afastá-la de trabalhos anteriores da equipe. Não espere grandes pilares de luz rumo ao céu, flechas certeiras ou um grande botão brilhante com a palavra "espada" — a construção da trama e do mundo em Carnival Row é sutil, deliberada e misteriosa. Talvez por esses motivos a série se concentre mais em efeitos práticos e maquiagem, embora não tenha reservas de usar aprimoramento em computação gráfica para os meios.

Carnival Row equilibra elementos de alegoria política com romance escapista, sem deixar de construir um mundo rico e intrigante no processo. Seus valores de produção estão entre os maiores do gênero e seu elenco está dedicadíssimo, resultando em uma experiência sensacional. O mais interessante é que já existe um RPG gratuito da série, uma adaptação para Cypher System disponível no site **Nerdist**.

THIAGO ROSA

DICAS DE MESTRE

NOVA MALPETRIM

"Nova"?! Saiba como algumas locações de *Tormenta20* devem mudar

***Holy Avenger: Paladina* tornou-se realidade. Anos após sua promessa inicial, foi enfim lançada de surpresa na CCXP 2019, esgotando todos os 500 exemplares disponíveis no evento. Nesta nova história — não uma continuação direta, mas com muitas referências à original — uma jovem paladina de Khalmyr retorna ao lar após dez anos de treinamento, agora forte o bastante para enfrentar uma verdade horrível sobre seu passado.**

Um pequeno e necessário spoiler: enquanto boa parte da antiga Holy era sediada na cidade de Malpetrim — sendo grandemente responsável por apresentar a "Cidade dos Aventureiros" ao público de *Tormenta* —, esta nova Holy Paladina também se inicia na mesma comunidade. Que, ao mesmo tempo, não é como antes.

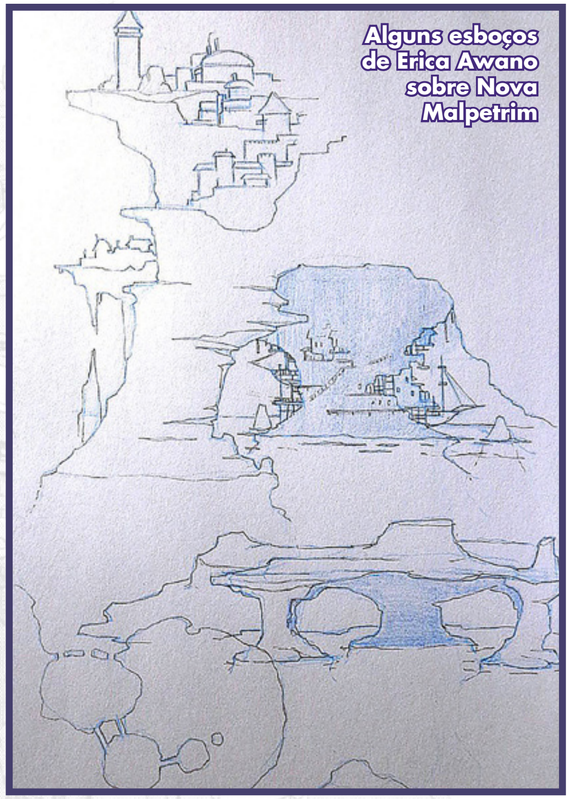
O que mudou? Por que mudou? Siga e atravesse o Portão Sudeste para descobrir como esta locação clássica será repaginada em *Tormenta20*.

New Game

Como muitos de vocês devem se lembrar, *Holy Avenger* foi produzida quando o mundo de Arton ainda estava sendo construído. O primeiríssimo livro básico *Tormenta* (sim, aquele na *DB 50*) não trazia os vinte deuses, não trazia as nações do Reinado; naquele início só existiam as cidades Valkaria, Vectora, Triunphus e Malpetrim. Todas elas seriam vistas no mangá. Também existiam Galrasia, Mestre Arsenal e o Paladino. Elementos novos como a Academia Arcana, os piratas do Mar Negro, os Dragões-Reis... essas coisas apareciam na história à medida em que eram inventadas.

A cidade costeira de Malpetrim, por exemplo, fez sua primeira aparição na antiquíssima aventura *O Disco dos Três*, onde foi palco para a busca pelo artefato que impediria o retorno de uma entidade maligna. Voltaria a ser utilizada em *Holy Avenger* antes de sua versão HQ, em uma aventura de RPG multissistema, onde Lisandra, Sandro, Niele, Tork, Odara, Arsenal e Paladino eram NPCs. Por sua notoriedade, acabaria ganhando lugar no primeiro *Tormenta* e também na Holy em quadrinhos.

Enquanto Valkaria, Vectora e Triumphus eram exóticas, cada uma com sua peculiaridade marcante, Malpetrim era mais "normal". Em um mundo ainda não mapeado, tinha a função de ser uma cidade-base padrão, um ponto de partida para começar campanhas. Uma ambientação simples, sem grandes ameaças ou complicações, onde podia-se descansar e comprar suprimentos, mas também cercada de masmorras e lugares perigosos. Se *Tormenta* fosse um videogame de RPG, Malpetrim seria inevitavelmente onde você começa um *new game*.



Alguns esboços de Erica Awano sobre Nova Malpetrim

Malpetrim continuaria sendo citada e alimentada ao longo dos anos, nos livros oficiais. Seria mais detalhadamente descrita no acessório clássico *O Reinado*, agora situada na nação de Petrynia — este também um reino de aventuras, o "Reino das Histórias Fantásticas". Ganharia cada vez mais ingredientes, como a Grande Feira de Malpetrim, na revista *Tormenta #1*. Mas manteria seu papel de "cidade inicial" quando ressurgiu no livro básico *Tormenta RPG*, ganhando um capítulo completo e muito mais profundidade; mais que apenas uma base para descansar e comprar itens, agora oferecia tramas históricas e políticas para o jogador avançado.

DICAS DE MESTRE

Repaginada

Tormenta20 não deve voltar a reservar um capítulo inteiro para Malpetrim. Diferente de sua versão anterior, o novo livro básico será mais focado em descrever outras partes de Arton com mais amplitude, atualizando eventos ocorridos em romances já publicados e alguns ainda por vir. De fato, *Holy Avenger: Paladina* é a primeira história que acontece nesta nova Arton, onde enormes mudanças já aconteceram. (Não, não vou contar, você vai ter que ler!)

Ainda assim, Malpetrim receberá seu próprio trecho. Ele aparece a seguir, na íntegra (ou quase), com comentários sobre as decisões de design envolvidas.

Malpetrim poderia ser mais uma entre tantas cidades na costa do Mar Negro, ao longo do litoral sudoeste de Arton. No entanto — seja por sua posição geográfica, alta concentração de aventureiros, ou simples capricho dos deuses — o lugar acabou tornando-se palco para mais eventos extraordinários que qualquer outro ponto de Arton.

Esta cidade costeira de porte médio situa-se em Petrynia, nação famosa por seu grande número de lendas e histórias exageradas, a ponto de toda criatura com um pingo de bom senso duvidar de qualquer relato ocorrido ali. Apesar da ausência de registros históricos exatos, sua fundação teria sido bastante ordinária, como um simples assentamento de colonos. Exploradores e caçadores de tesouros passariam a frequentá-la, ou mesmo fixar moradia, por ser o ponto de partida mais favorável para navegar até Galrasia — ilha tropical de feras exóticas, tribos sauroides e segredos antigos. O constante transporte marítimo de riquezas também atrairia piratas, em tal quantidade que muitos passariam a integrar boa parte da população; em vez de pilhar inocentes, muitos se tornariam eles próprios membros de grupos aventureiros.

Sem grandes mudanças até aqui, tudo ainda obedece à versão original. Mas atente a uma citação discreta, porém importante: piratas tornando-se aventureiros. Lembre-se que o bucaneiro estará entre as novas classes básicas de Tormenta20. Que lugar melhor para alocar estes personagens?

A lista de acontecimentos fantásticos ocorridos em Malpetrim é longa, mas muitos concordam que ela se inicia com o primeiro embate entre Vectorius e Talude, os maiores arquimagos de Arton, quando sua rivalidade histórica teria começado. Mais tarde, cultistas tentariam invocar uma divindade maligna obscura, conhecida apenas como Sartan (e que alguns especulam na verdade ser Sszzaas, na época banido do Panteão), sendo detidos por aventureiros. Nas vizinhanças da cidade também teria ocorrido a épica batalha entre o Paladino de Arton e o então sumo-sacerdote Mestre Arsenal; anos mais tarde, ocorreria a grande caçada aos Rubis da Virtude, vinte gemas de poder criadas pelos deuses e necessárias para ressuscitar o Paladino.

Mais uma vez, sem novidades. O grande encontro dos arquimagos supremos vem sendo mencionado em quase todos os textos sobre Malpetrim como um de seus eventos mais importantes, ainda que vários outros tenham ocorrido desde então. O mesmo vale para a batalha contra Sartan em "O Disco dos Três" (Sartan foi inventado muito antes dos vinte deuses, o boato sobre ele ser Sszzaas é uma maneira de situá-lo no Panteão). Naturalmente, o embate Arsenal/Paladino ocorreu na primeira Holy.

Durante as Guerras Táuricas, todo o reino de Petryna foi invadido e ocupado pelos minotauros — ou quase todo. Malpetrim teria sido mantida sob cerco impiedoso pelo Império de Tauron, mas jamais conquistada; seus aventureiros mostraram-se habilidosos e imprevisíveis demais para as legiões de Tapista. Por sua tradição de respeito aos mais fortes, os tapistanos concordaram em declarar a cidade como território livre, ainda que sob vigilância. Foram tempos de grande tensão política, persistindo até os dias de hoje, mesmo após a recente morte de Tauron e o enfraquecimento do Império; nenhuma noite na taverna é completa sem pelo menos uma briga entre humanos e minotauros.

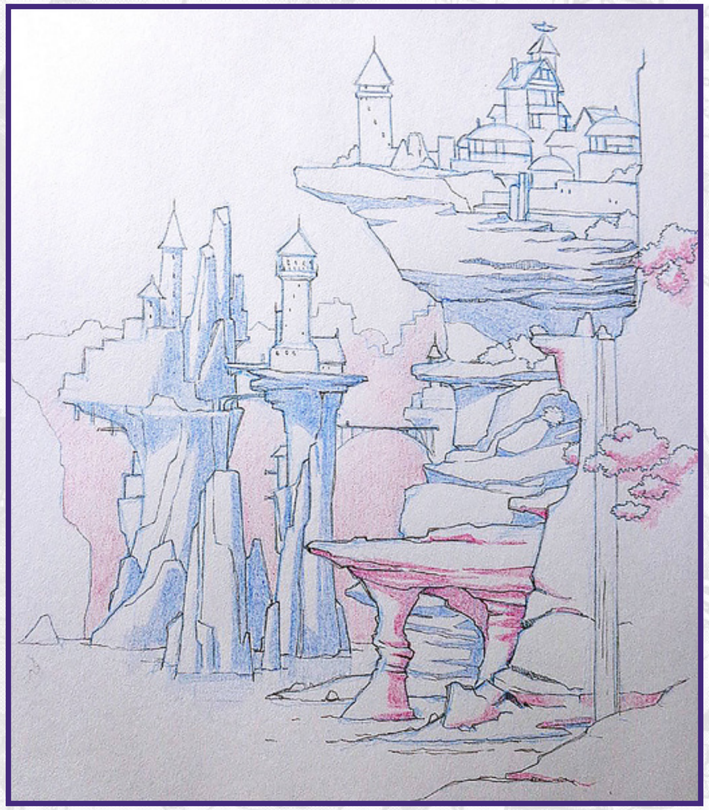
Esta parte é um pouco mais atual, resumindo uma longa história já descrita no básico *Tormenta RPG*. Esta fase marca o desenvolvimento de Malpetrim, antes uma simples base de heróis iniciantes, agora parte da complexa geopolítica do Reinado, acompanhando a evolução do mundo de campanha.

Quem acreditaria que, após resistir a tantos conflitos e perigos, Malpetrim seria devastada por uma catástrofe profética?

O trecho seguinte sofreu alguns cortes para evitar altíssimos spoilers, tanto em *Tormenta20* quanto outros títulos. Claro, aqueles de vocês que acompanham Tormenta sabem exatamente de qual "catástrofe profética" estamos falando aqui!

(...) causaria eventos cataclísmicos por todo o litoral sul de Arton, e Malpetrim sofreria os maiores danos. (...) atingiram o Mar Negro nas proximidades da cidade, causando um maremoto como jamais visto. Quase totalmente construída em terreno baixo, a cidade foi arrasada pelas ondas gigantes. A tragédia não foi completa apenas porque equipes de heróis conseguiram evacuar grande parte da população, fosse com embarcações ágeis ou magias poderosas.

Ao decidir que Malpetrim estaria na nova Holy, confesso que meu primeiro impulso foi apenas mudar a aparência da cidade, sem qualquer explicação — nem mesmo mudaria o nome para "Nova" Malpetrim. Os outros membros do quinteto discordaram, eu resmunguei e voltei atrás.



Seria fácil inventar algum evento mágico maluco que tivesse miraculosamente transformado a cidade ("Niele, você por aqui outra vez?"). Por outro lado, fazia mais sentido relacionar a mudança com um grande evento recente ocorrido em Arton.

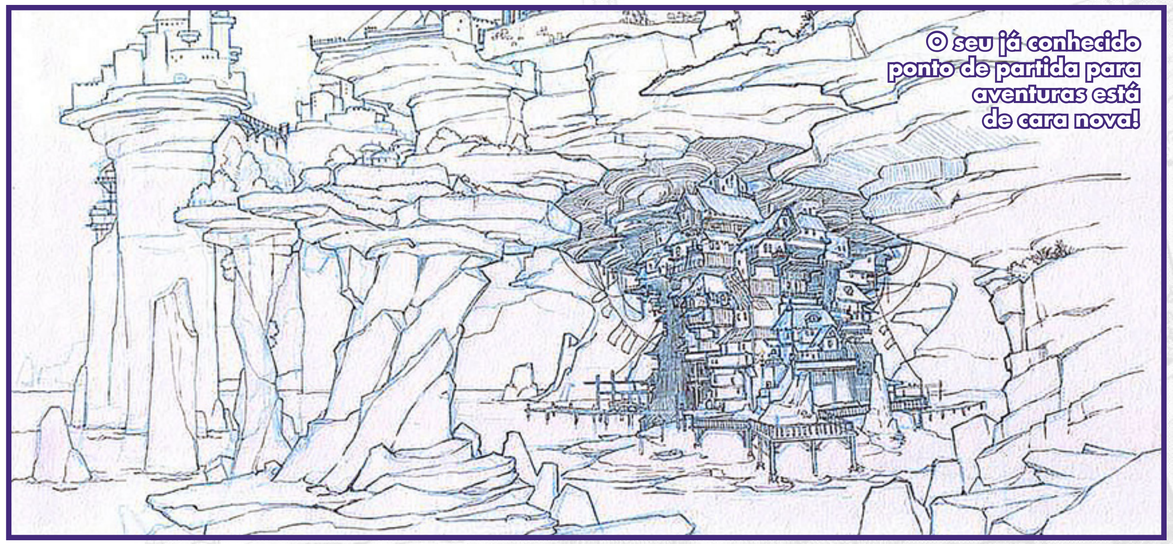
Ainda que algumas estruturas tivessem resistido, quase nada restou da cidade arrasada. Mas ainda era Malpetrim, a cidade irredutível, que sobreviveu a legiões táuricas, fantasmas da Tormenta e hamsters gigantes (!!). Seu povo jamais seria derrotado. Aprendida a lição, trataram de reconstruir seu lar em uma localidade próxima — desta vez nas alturas de uma formação costeira calcárea, melhor protegida das intempéries. Muitos estabelecimentos foram reconstruídos quase como réplicas dos originais, como a célebre Estalagem do Macaco Caolho; outros até seriam originais, preservados e transportados (ou recriados) por magia arcana.

Legiões táuricas, fantasmas da Tormenta, hamsters gigantes. Cabe a você, antigo fã, identificar onde e quando ocorreram estes três eventos. Se conseguir, parabéns, ganha 500 XP.

Em seus estudos para a *Holy Paladina*, foi a própria Erica Awano quem primeiro repaginou Malpetrim visualmente; ela recebeu (e mais que mereceu) liberdade para reimaginar tudo como bem que quisesse. Enquanto a versão antiga era mais "horizontal", sem variações de relevo, a atual é muito mais audaciosa e panorâmica, espalhando-se sobre escarpas à beira-mar.

Claro, era importante preservar alguns pontos originais, como a própria Estalagem do Macaco Caolho, tão utilizada na primeira *Holy*. Mas quem leu Paladina já sabe que outro estabelecimento-chave também sobreviveu/foi reconstruído.

A Nova Malpetrim mantém muito de sua personalidade original. Ainda uma cidade de aventureiros, piratas, minotauros e muita briga entre os três. Ainda hospedando espetáculos coloridos como a Grande Feira de Marah, a Arena de Gideon e o Circo dos Irmãos Thiannate. Ainda cercada de locações misteriosas e perigosas, como a Man-



são de Zolkan, a Torre de Azazel, a Aldeia dos Centauros, o Planalto dos Kobolds — e agora a Velha Malpetrim, como ficariam conhecidos os destroços da antiga cidade; seus numerosos túneis secretos, que antes escondiam guildas de ladrões e cultos ssaazzitas, acabariam infestados de monstros e mortos-vivos. Alvo perfeito para os exploradores de masmorra locais.

Em *Paladina* ainda não vimos muitos piratas, mas (mini-spoiler) pelo menos uma briga com minotauros está garantida!

Prestou atenção em como a Grande Feira mudou de nome? Ela agora é associada a Marah, Deusa da Paz e também padroeira das festividades — esta divindade, antes retratada de forma serena e solene, mais tarde ganharia um aspecto mais festivo. Por outro lado, a Arena de Gideon é uma adição bem mais recente. Ela foi citada pela primeira vez nos contos introdutórios de *Tormenta RPG*, sobre um herói iniciante descobrindo um segredo sobre seu passado.

Minha parte favorita sobre a Nova Malpetrim é que a antiga Malpetrim agora tornou-se uma dungeon interessantíssima, ideal para a primeira aventura dos novos personagens. Espero que seja mapeada logo!

Ainda assim, muita coisa mudaria. O recuo dos minotauros e a abertura do Istmo de Hangpharstyth levariam a um grande crescimento da navegação comercial. A recente e misteriosa fundação de Lysianassa, a primeira cidade humana em Galrasia, tornaria as expedições para o Mundo Perdido ainda mais frequentes — bem como o notável aumento na população local de meio-dríades. Pelo visto, a história de Malpetrim como cenário de grandes aventuras está longe de conhecer seu final.

Sim, sim, muitas novidades aqui! Infelizmente ainda não posso explicá-las em detalhes, não sem expor fortes spoilers de *Tormenta20* e outros.

É difícil evitar as novidades. Nova Malpetrim com certeza representa uma entre as grandes transformações ocorridas em Arton. Para os mais impacientes, uma pequena parte dessas mudanças está em *Holy Avenger: Paladina*. Para os demais, o futuro de *Tormenta* está muito próximo, mas infelizmente devo decretar:

Hoje não.

PALADINO

LEDD
LEDD
LEDD
LEDD
LEDD
volume 5
ACOMPANHE UMA
SAGA ÉPICA EM ARTON

IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

Inspirado na série "*The Witcher*", conheça o estilo de vida dos caçadores de monstros que viajam o Reinado removendo problemas e coletando recompensas.

DÊ UM TROCADO PARA O SEU AVENTUREIRO!

Arton é um mundo de problemas, e boa parte deles é causado pelos monstros que habitam todo e qualquer ambiente imaginável, desde cavernas remotas até as ruas da suntuosa Valkaria. Não demorou muito para que grupos de aventureiros percebessem que prestar serviço como exterminadores era, literalmente, uma oportunidade de ouro.

Ao invés de passar a vida explorando ruínas, guardando caravanas ou procurando tesouros perdidos, os caçadores de monstro são especialistas em um tipo muito simples de aventura: encontrar e eliminar monstros. Alguns deles vão um pouco além do simples trabalho de remover inconvenientes, e gostam de procurar por criaturas raras para coletar suas partes, geralmente usadas como materiais especiais na fabricação de itens mágicos ou poções.

É UM TRABALHO SUJO, MAS ALGUÉM TEM QUE FAZÊ-LO

Na maior parte do Reinado, caçadores de monstros são vistos como aventureiros mercenários. Sua vida basicamente se resume em prestar serviços para comunidades que estejam enfrentando problemas com criaturas perigosas — e dispostas a pagar uma recompensa para se livrar delas. Mas nem todos praticam este ofício pelo ouro: a Patrulha dos Caçadores de Monstro, por exemplo, é recheada de indivíduos que buscam criaturas poderosas simplesmente pelo prazer de sobrepuja-las em combate! Há também aqueles que o fazem por vingança, caçando monstros que lhes tiraram sua vila, família ou amante...

Apesar de muitos seguirem uma vida mais errante, viajando em busca de oportunidades de trabalho, muitos preferem ficar baseados perto de grandes locais urbanos onde podem ser facilmente encontrados e contratados. Outros ainda preferem se aliar a grupos de caçadores, que variam desde pequenos bandos até grandes guildas, famosas por suas caçadas lendárias, como os Caçadores do Leste e o Bando da Lança Rubra.

Existem também alguns lugares com altas concentrações de caçadores de monstros, como um famoso entreposto na base das Montanhas Sanguinárias, que funciona como ponto central de comércio de partes de monstros e outros itens exóticos.

Também não é incomum existir caçadores e bandos especializados em um tipo específico de criatura — muitos desses caçadores constroem sua fama em cima de monstros famosos como mortos-vivos ou mesmo dragões!

NOVA ORIGEM: CAÇADOR DE MONSTROS

Monstros são uma parte natural da vida dos artonianos, mesmo daqueles que não são aventureiros — e um único encontro com um monstro poderoso pode mudar uma vida para sempre. Por algum motivo, você treinou durante vários anos com um único propósito: caçar monstros. Talvez você tenha perdido sua terra natal ou sua família num ataque de monstros e jurou vingança, ou pode ter sido adotado desde cedo como membro de uma guilda de caçadores, estudando sua profissão. O que importa é que você possui conhecimentos e técnicas dedicadas exclusivamente em encontrar, perseguir e eliminar essas criaturas.

- **Perícia.** Atletismo.
- **Perícia.** Percepção.
- **Perícia.** Sobrevivência.
- **Predador de Predadores.** Você tem +1 em todos os testes de perícias contra criaturas do tipo Monstro.

FAMA E RECOMPENSA

De nada adianta ser bom em alguma coisa se ninguém fica sabendo! Parte do trabalho de caçador de monstros é fazer seu nome ser conhecido pelos reinos, a fim de atrair clientela e conseguir melhores recompensas.

Cidades maiores e mais organizadas geralmente colocam recompensas públicas pela captura ou abate de monstros na região, mas a maior parte dessas negociações acontecem de maneira informal, com o caçador decidindo o preço que vai cobrar pelo serviço. Muitos caçadores e bandos famosos recebem arautos e correspondências procurando especificamente por seus talentos.

ADAPTAÇÃO

Em busca dessa fama, não é incomum que grupos de caçadores — e até os ditos lobos solitários — procurem a companhia de bardos em suas caçadas, para que eles possam tecer poemas e canções sobre seus feitos heróicos.

NÍVEIS DE FAMA

Em termos de jogo, fama é uma medida indica quanto o caçador ou seu bando são conhecidos por seus feitos. A categoria de fama indica o ND máximo dos trabalhos oferecidos e qual a margem de negociação para as recompensas.

Fama	Pontos da Categoria	ND máxima	Ajuste de Recompensa
Desconhecido	–	4	-1
Respeitado	10	9	0
Exaltado	50	14	+1
Lendário	100	–	+2

Todo caçador ou bando começa a carreira como Desconhecido, independentemente de seu nível de personagem. Isso porque o nível de Fama reflete exclusivamente os feitos como caçador de monstros. Para saltar de categoria, é preciso acumular pontos de fama suficientes para ultrapassar o valor indicado na tabela.

Existem algumas formas de ganhar pontos de Fama:

Completar um Contrato. Cumprindo todos as requisições de um contrato de caça, o caçador ou bando recebe 1 ponto de Fama. Alguns contratos podem apresentar objetivos secundários que concedem pontos adicionais.

ALIADO ESPECIAL: MENESTREL

Um bardo que acompanha o grupo durante suas aventuras e cria canções e poemas sobre suas aventuras, com a finalidade de aumentar sua fama.

Iniciante: +1 em ajustes de recompensa e 1 ponto de fama bônus sempre que ganha fama.

Veterano: +1 em ajustes de recompensa e 2 pontos de fama bônus sempre que ganha fama.

Mestre: +2 em ajustes de recompensa e 3 ponto de fama bônus sempre que ganha fama.

Derrotar um Monstro de ND superior. Caso a ND do monstro (ou grupo de monstros) do contrato supere o nível do personagem ou do grupo em dois pontos ou mais, o grupo recebe 1 ponto de Fama adicional. Se a diferença superar cinco pontos, recebe 2 pontos de fama adicionais.

Vender um Troféu. Caçadores podem adquirir troféus quando eliminam monstros, que são enfeites manufaturados utilizando partes facilmente reconhecíveis de uma criatura. Veja as regras para troféus mais abaixo.

CONTRATOS E RECOMPENSAS

A vida de um caçador de monstros gira em torno de conseguir contratos para eliminar criaturas perigosas. Cidades maiores costumam exibir contratos desse tipo em praças centrais ou na sede da guarda, na esperança de que os caçadores sejam capazes resolver situações complicadas demais para a milícia. No entanto, vilas menores geralmente procuram caçadores ou bandos famosos na região e oferecem contratos verbais. Todo contrato é composto de três regras: Nível de desafio, requisições e recompensas.

O *Nível de Desafio* do contrato segue as regras padrão do sistema, é o mesmo ND que o mestre programou para o encontro. Se o ND do contrato estiver acima do limite do nível de Fama, o caçador ou grupo são considerados inexperientes demais para realizar a tarefa e o empregador recusa a oferta.

Requisições são literalmente as demandas do contratante, que explicam a natureza do contrato. Geralmente envolve caçar e eliminar um ou mais monstros de um certo tipo, e trazer provas de sua morte. Alguns contratos podem ter requisições secundárias, como trazer a criatura viva ou coletar uma de suas partes, mas apenas a requisição principal é obrigatória para receber a recompensa. Cumprir requisições secundárias aumenta tanto a recompensa quanto os pontos de Fama recebidos.

Já as *Recompensas* são um pouco mais complicadas. Além de um valor em Tibares, recompensas podem incluir itens ou materiais especiais. Contratos especialmente difíceis podem ter recompensas que vão muito além de bens materiais, como títulos de nobreza!

Valores dos contratos seguem a tabela de Tesouro por Nível encontrada no livro básico — tanto no Tormenta RPG quanto Tormenta 20. No entanto, os valores oferecidos como Recompensa recebem ajustes que dependem da Fama do caçador e da capacidade econômica do local que está negociando o contrato, e podem variar até um máximo de -5 a +5. Use os ajustes da tabela de Fama e da tabela abaixo para chegar num valor final, e aplique esse ajuste ao definir o Tesouro por Nível.

Nível Econômico	Ajuste de Recompensa
Miserável	–2
Pobre	–1
Estável	0
Próspero	+1
Rico	+2

Por exemplo, um Contrato de ND 5 concluído um Caçador Exaltado (+1), acompanhado de um Menestrel Veterano (+1), vindo de um empregador Próspero (+1), vai ter como recompensa o valor em tesouro de Nível 8. A vida de caçar monstros é perigosa, mas certamente compensadora! Caso ofereça itens, equipamentos ou materiais especiais como recompensa, diminua o valor de mercado desses itens da recompensa final para manter o equilíbrio.

NOVO USO DE SOBREVIVÊNCIA: TAXIDERMIA

Caçadores de monstros adoram desfilar suas habilidades exibindo troféus criados a partir de partes de suas presas abatidas. Sempre que derrotar uma criatura do tipo Monstro, você pode tentar criar um troféu a partir do cadáver da criatura. Colher partes intactas requer um teste CD 10 + metade do nível da criatura. Se passar no teste, você adquire um Troféu de Caça (veja a descrição abaixo). Caso falhe, o cadáver estará arruinado e você não pode tentar novamente usando a mesma criatura. Você só pode tentar criar um troféu se for treinado em Sobrevivência.

FERRAMENTAS DO OFÍCIO

Caçadores de Monstros profissionais utilizam técnicas e equipamentos especiais que os diferem de aventureiros amadores. A seguir você vai encontrar novas opções para personagens que desejam se dedicar à essa arte.

Menestréis transformam aventureiros carrancudos em heróis de canções (por meio de músicas chiclete).

ADAPTAÇÃO

TALENTOS

ALVO MARCADO

Você sempre abate sua presa. Em combate, escolha uma criatura do tipo Monstro que possa ver: contra esse alvo específico, você recebe +2 na CA e em testes de ataque. *Pré-requisito.* Caçador Profissional.

CAÇADOR ESPECIALISTA

Escolha um tipo de criatura diferente de Monstro. Seus talentos que afetam Monstros passam a afetar também o tipo de criatura escolhido. Você pode escolher esse talento diversas vezes, cada vez aplicado a um tipo de criatura diferente. *Pré-requisito.* Caçador Profissional, Sab 15.

CAÇADOR PROFISSIONAL

Encontrar e eliminar monstros é o seu principal ofício. Você recebe +2 em testes para Rastrear (Sobrevivência) e +1 em Testes de Resistência contra criaturas desse tipo. *Pré-requisito.* Treinado em Sobrevivência.

ELIMINADOR DE PESTES

Treinado para eliminar monstrinhos menores. Você ignora penalidades por tamanho para rastrear criaturas do tipo Monstro, e recebe um bônus de +1 na CA e testes de ataque quando luta contra monstros pequenos ou menores. *Pré-requisito.* Caçador Profissional.

MATADOR DE GIGANTES

Suas habilidades de caça são especialmente efetivas contra monstros Grandes ou maiores. Contra alvos desse tipo você recebe CA +2, e suas armas causam dano como se fossem uma categoria de tamanho maior. *Pré-requisito.* Caçador Profissional.

PERSEGUIDOR IMPLACÁVEL

Sempre que estiver rastreando uma criatura do tipo Monstro, você pode se mover com seu deslocamento normal e nunca perde o rastro por falhar no teste. *Pré-requisito.* Caçador Profissional.

TROFÉU DE CAÇA

Esse item especial tem duas utilidades, podendo ser vestido ou vendido por caçadores para melhorar sua Fama.

Caso escolha vestir uma troféu, o caçador recebe um bônus no seu ajuste de recompensa igual a um quinto do nível do monstro abatido para criar o troféu. Se mais de um caçador no mesmo grupo estiver usando vestindo um troféu, apenas o maior bônus é aplicado.

Também é possível vender um troféu no momento da entrega de um contrato. Isso concede pontos de fama adicional igual a ¼ do ND do contrato. Empregadores só aceitam um troféu por contrato, e ele deve pertencer à criatura vinculada na requisição.

TROFÉU LENDÁRIO

Troféus forjados a partir de criaturas poderosas (com 10 níveis ou mais) seguem regras especiais. A CD para criar um troféu lendário é 15 + nível da criatura. Além dos usos normais de troféus de caça, um Troféu Lendário pode ser usado de três maneiras adicionais:

Criar Amuleto. o troféu é consumido para criar um "amuleto" — em termos de regra, qualquer item que pode ser vestido, como um colar, anel ou manto. Qualquer criatura que vestir o amuleto recebe +2 em Testes de Resistência contra Monstros. O bônus aumenta para +5 contra criaturas da mesma espécie do que a utilizada para sua criação — por exemplo, um Amuleto de Garra de Hidra concede +5 em testes de resistência contra Hidras.

Forjar Arma. o troféu é utilizado na forja de uma arma poderosa, capaz de fulminar criaturas. A arma causa 2d6 de dano adicional contra Monstros. Uma criatura da mesma espécie do troféu atingida pela arma precisa fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano causado); se falhar, fica fraca. Se falhar uma segunda vez, fica debilitada. Se falhar três vezes na mesma cena, a criatura morre.

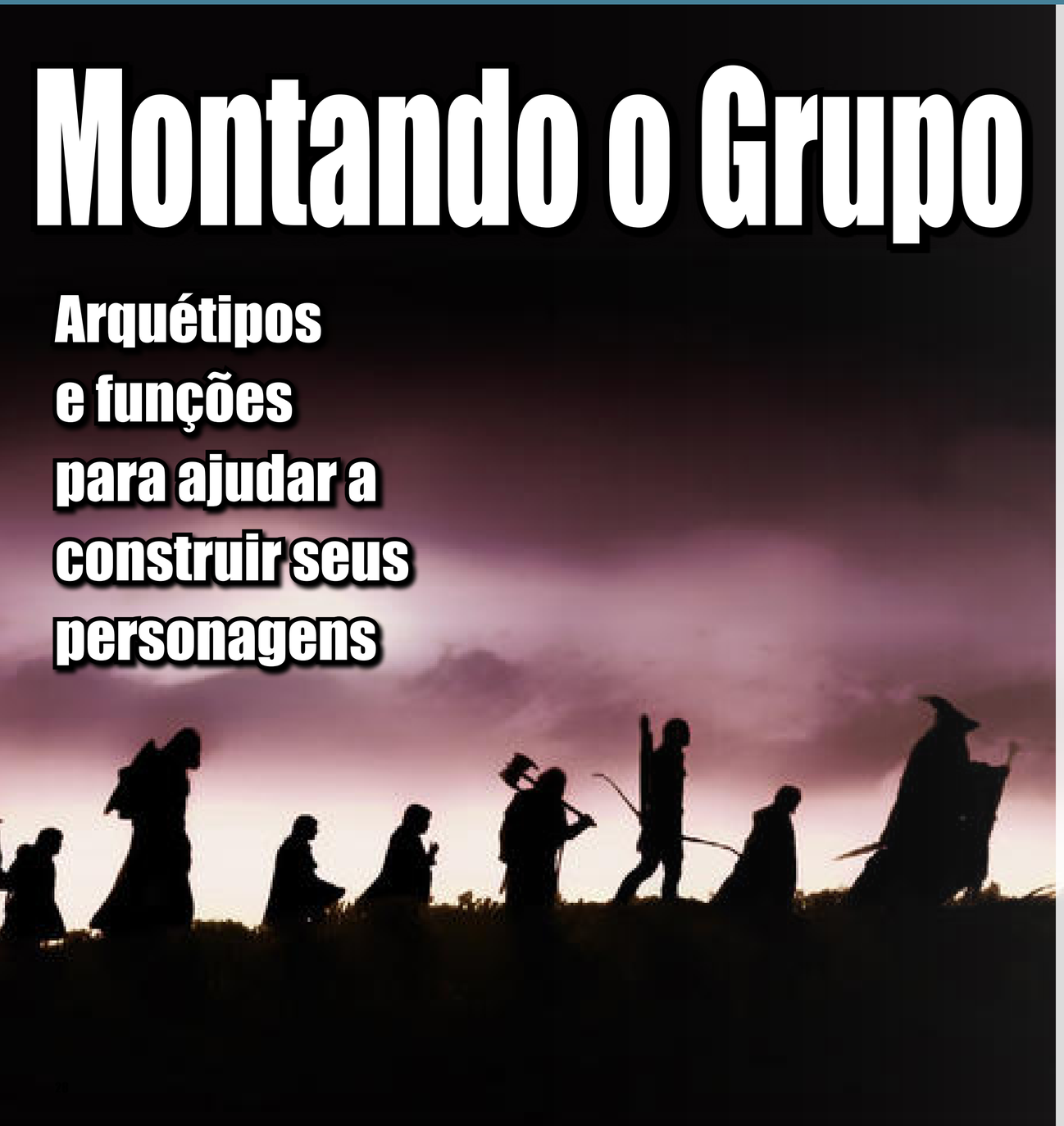
Forjar Armadura ou Escudo. o troféu é permanentemente acoplado em uma armadura ou escudo de qualquer tipo ou tamanho. Vestir a armadura ou empunhar o escudo concede CA+2 contra Monstros, e CA+5 contra criaturas da mesma espécie do troféu. Caso a criatura utilizada para a fabricação do troféu tenha resistência a algum tipo de dano, o usuário adquire uma delas, escolhida no momento da criação do item.

FELIPE DELLA CORTE

TOOLBOX

Montando o Grupo

Arquétipos e funções para ajudar a construir seus personagens



MESTRE: Todos prontos para a nova campanha?

JOGADOR 1: Eu sim! Fiz um ninja sinistro, solitário, com um segredo sombrio.

JOGADOR 2: Hã... Eu também fiz um ninja sinistro e solitário. E eu meio que tinha um segredo sombrio.

JOGADOR 3: Será que vai ser um problema ter três ninjas sinistros e solitários com segredos sombrios no grupo?

MESTRE: Peraí, TODO MUNDO montou ninja sinistro e solitário com segredo sombrio?

JOGADOR 4: Eu não! Meu ninja sinistro e solitário não tem segredo nenhum. A não ser a maldição de sua família... Isso conta?

Seja na hora de começar uma campanha nova, seja ao escrever, uma das decisões mais importantes que você precisa tomar como criador é sobre o grupo de protagonistas. Como mestre, você não vai inventar os personagens, mas é sua responsabilidade ajudar os jogadores a montar heróis que se complementem, trabalhem bem juntos e não sejam redundantes entre si. Como escritor, você não necessariamente vai lidar com um grupo que anda sempre junto, mas de uma forma ou outra terá um conjunto de personagens que interagem durante a história.

Então passem na papelaria e comprem caixinhas, leitores. Vamos colocar cada personagem numa delas. Ao longo desta coluna, os mais criativos e rebeldes vão me odiar, vão dizer que estereotipar personagens é errado. Mas no final vamos estar todos unidos de mãos dadas com um grupo de personagens compatíveis.

Vive la différence!

Esta coluna vai ser um pouco diferente do normal. Em vez de só discutir o tema, vamos listar "tipos" ou arquétipos úteis para montar grupos de protagonistas. Nosso foco vai ser histórias de aventura, mas muitos destes estereótipos funcionam em qualquer gênero — comédias românticas são famosas por usar o estereótipo do "melhor amigo" e da "consciência".

Não adianta pensar em cada personagem separadamente. Uma equipe de super-heróis não funciona se todo mundo for o Homem de Ferro e um grupo de aventureiros não vai a lugar nenhum se todos forem ninjas sinistros e solitários que escondem seus segredos sombrios ao sentar em cantos escuros da taverna. Alguns meses atrás, discutimos sobre interpretação em RPG e sobre como muitas vezes não interagir com outros personagens é a ação mais realista. Bem, para evitar que ninguém interaja nestas situações e para compor a história como um todo, você precisa de tipos que se complementem. A construção do grupo vai muito além de regras e poderes: diferentes tipos de personalidade cumprem diferentes funções narrativas. E, mesmo correndo o risco de usar estereótipos, você precisa destes arquétipos para que a história não trave.

Começando pelo básico, uma boa história depende de ações dos protagonistas. Bem óbvio, não? Algumas histórias apresentam protagonistas passivos, que só reagem seguindo totalmente o bom senso, sem nenhuma ação que diga nada sobre quem eles são. Se há um terremoto, eles procuram segurança. Se alguém ataca, eles lutam. No final, não sabemos quem eles são, não tivemos nenhuma conexão com eles, nenhuma reação emocional. O resultado é uma história vazia, esquecível.

Para evitar isso, os personagens não devem seguir o bom senso, mas uma *função na trama*.

A decisão sobre a função na trama precede os arquétipos e qualquer detalhe sobre a personalidade específica do personagem. É claro, você pode ter uma ótima ideia sobre um personagem sem pensar em nada disto de antemão... Mas se a ideia der certo, em algum momento, mesmo que subconscientemente, você analisou a função de cada um na trama e planejou isso sem saber.

Não existe uma fórmula única para esta função. É comum usar a tríade **pensar/sentir/fazer**: frente a uma situação, um personagem sabe como resolvê-la, mas está desconectado de seu significado e dos sentimentos envolvidos; outro entende o que tudo significa e sente as emoções adequadas, mas não é capaz de resolvê-la; o último usa as qualidades dos outros dois e, fortificado por isso, age e resolve tudo. É um modelo comum em histórias com um só protagonista — dois parceiros o ajudam a processar o que está acontecendo e ele sai vitorioso. Contudo, não funciona muito bem para grupos maiores ou relações mais complexas e pode levar a personagens que parecem saber que são coadjuvantes na história de outra pessoa, reduzindo sua profundidade. Bons exemplos são Hermione/Ron/Harry ou Leia/Han/Luke. Repare que nestes dois casos o personagem que mais sente parece menos conectado com seus sentimentos, mas em geral é o motivador de momentos emocionais ou engraçados.

Às vezes uso uma fórmula que nunca vi descrita em lugar nenhum, mas que funciona para mim: cada personagem representa uma etapa da tomada de uma decisão ou realização de uma ação. Assim, podemos ter alguém que representa a **moralidade**, a razão ética para algo ser feito. Outra pessoa é o **conhecimento**, o conjunto de habilidades necessárias para que a ação seja feita. Um terceiro é o **contraponto**, representando todas as razões para que a ação *não* seja feita. Então há a **consequência**, um personagem que encarna tudo que pode acontecer depois que a ação seja tomada, modificando as funções dos demais. Por fim, o **agente**, o personagem que realmente desempenha a ação. A beleza deste modelo (que, mais uma vez, não é consagrado ou reconhecido, apenas algo que me ajuda) é que os papéis podem trocar a cada situação, de acordo com a personalidade de cada personagem. Se vários personagens se encaixam na mesma função em muitas situações, pode ser sinal de que eles são redundantes entre si, mesmo que superficialmente pareçam diferentes.

Quer um exemplo? Lembre de *Vingadores: Ultimato*. O Capitão América encarna o motivo para o grupo tentar as viagens no tempo — ele tem contato com as pessoas comuns, mostra para todos o que deve ser recuperado. A Viúva Negra também se encaixa bem aqui. Esperamos que o Homem de Ferro seja o conhecimento, mas ele se recusa e este papel cabe ao Hulk. Veja como é brilhante: descartando o estereótipo superficial, o super-inventor só trava a sequência, assumindo a função de contraponto, mostrando que aquilo não vai dar certo e que há muito a perder. Em contrapartida, o Hulk é o personagem mais maleável do filme, sempre concordando com tudo — ele serve essencialmente para dar aos outros maneiras de fazer o que querem. Thor e o Gavião Arqueiro encarnam bem a consequência. Eles são motivos para que o plano seja tentado, mas não estiveram envolvidos. Sua decadência (e a promessa de salvação) mostra o que pode ser ganho, os bons resultados da ação. Por fim, e aqui está o pulo do gato, o Homem-Formiga é o agente. Em nenhum momento ele planeja, questiona, contribui — apenas *faz*. O tempo todo está movendo a trama para a frente. Ao colocar o personagem mais insignificante neste papel, o filme nos dá uma noção de unidade e conjunto. Os maiores ícones (Capitão, Tony, Hulk, Thor) ficam nos bastidores, relutam ou são vítimas. O bobo esquecido por todos está no centro da ação física. Pegue outras sequências do filme e tente dissecá-las desta forma. Você vai ver que as funções são exercidas por diferentes personagens a cada vez, sinal de que todos são diferentes e se complementam.

Certamente você já consumiu alguma obra e achou que um personagem estava fazendo ações estranhas, "fora do personagem", forçadas. Bran ascendendo ao trono no fim de *Game of Thrones* é um exemplo clássico. O personagem foi estabelecido como alguém que não sente ou age, apenas pensa — sua própria capacidade de sentir e agir foi retirada. Ele fez uma longa jornada para se tornar o conhecimento, deixando que outros fossem os agentes. Então assumiu o papel de agente *sem que outros tivessem as demais funções*. Há uma tentativa de fazer Tyrion sentir e pensar; ser moralidade, conhecimento e consequência num só diálogo. Mas os personagens não se complementam, as funções não conversam entre si. Era preciso criar um fim surpreendente, em que nenhum dos candidatos mais prováveis sentasse no trono. Mas, sem funções narrativas que levassem ao momento desejado, isto pareceu forçado. Não é à toa que a maior parte dos memes da época mostram Bran como um rei inútil, sempre em transe (identificam-no como alguém que pensa, não age) ou brincam que ele teria planejado tudo desde o início (retroativamente colocando-o no papel de quem age).

Os Suspeitos de Sempre

Sem mais delongas, vamos aos tipos de personagens! Lembre de que nenhum personagem deve se adequar *perfeitamente* numa só categoria, a não ser que você realmente esteja tentando criar um estereótipo. Lembre também que os aspectos superficiais do personagem não determinam seu arquétipo ou sua função narrativa. Em *House*, o protagonista poderia ser classificado como Renegado, alguém que age — embora superficialmente um gênio pareça o típico Mentor ou alguém que apenas pensa. Repare também que, embora seja o protagonista da série, ele raramente se encaixa no arquétipo Protagonista!

Protagonista

Por falar nele, aqui está. Já discutimos o Protagonista em outra coluna, então vamos ser rápidos aqui. O Protagonista é um personagem que essencialmente serve para agir e dar ao público um ponto de vista que permita entender o mundo. Assim, muitas vezes é um personagem físico que chega de fora, precisando que tudo seja explicado para ele. Os exemplos perfeitos são Harry Potter e Luke Skywalker. Harry participa de praticamente todas as atividades de Hogwarts no início: desde fazer amizade com Hagrid até jogar Quadribol, nada está fora de seu alcance ou interesse. Luke é um Jedi e um piloto, permitindo que participe dos dois focos do primeiro filme.

O Protagonista não tem tanto espaço em histórias com foco em vários personagens, como campanhas de RPG. Não há um único ponto de vista que explica tudo. Em compensação, o Protagonista tem outras qualidades que justificam sua presença mesmo sem ser o centro dos acontecimentos: ele tem moralidade parecida com a do público e não é extremo em suas ações ou opiniões. Na Guilda do Macaco, planejei meu personagem Lothar Algherulff para ser um típico Protagonista. Ele não era o personagem principal — esta figura não existe em RPG e boa parte do público identificou o pirata Nargom como personagem principal, já que seu arco de personagem foi muito completo. Lothar não era o mais querido, o mais poderoso, o mais engraçado ou o mais interessante. Mas, sendo o mais "neutro", podia ser alvo de várias tramas do mestre e estabelecia um contraponto às loucuras dos demais. Nargom não seria tão malandro se Lothar não fosse certinho, Klunc não seria tão engraçado se Lothar não fosse sisudo, Kadeen não seria tão boa praça se Lothar não fosse mal-humorado. Muitas vezes o Protagonista é o líder, como Ciclope nos X-Men. Não importa que ele não seja o preferido de quase ninguém, ele é um alicerce que mantém o grupo estável.

Quase sempre o Protagonista será um personagem de ação — quando você precisa mover a trama, sempre pode contar com ele. Contudo, Ciclope é mais voltado ao pensamento, deixando a ação para o Wolverine. Em *Guerra Infinita*, o Capitão América está mais ocupado em sentir do que em agir.

Melhor Amigo

Nada seria feito sem que houvesse alguém para apoiar o personagem que está nos holofotes. O Melhor Amigo é alguém que parece resignado a uma vida como coadjuvante. Sim, há pouco dissemos que isto é um erro. Mas, se você construir bem o Melhor Amigo, ele funciona e se torna indispensável.

O Melhor Amigo tem alguma característica muito marcante ou esquisita, que o coloca um pouco à margem dos demais. Contudo, sua grande motivação é ver o que os outros fazem dar certo. Em histórias focadas num só personagem, o Melhor Amigo é seu parceiro: Batman e Robin, Xena e Gabrielle, Geralt e Jaskier... Em histórias de grupo, é uma espécie de segundo em comando para qualquer um que precise, raramente tomando o centro das atenções mas sempre pronto para aconselhar e principalmente comentar o que está acontecendo. Quando um personagem está agindo de forma muito contrária ao bom senso ou à moralidade do público, o Melhor Amigo mostra opções com palavras ou com seu próprio comportamento. Isto é comum em comédias românticas: a heroína está incerta com seu futuro ou seu relacionamento, mas sua amiga impetuosa e engraçada deixa claro que ela precisa ser mais espontânea.

Embora muitas vezes seja o caso, o Melhor Amigo não precisa ser um personagem mais fraco que os demais. Em *O Inimigo do Mundo*, Gregor Vahn não só é um ótimo guerreiro como é imortal! Chewbacca pode arrancar os braços de quem ganha dele no xadrez, mas é exótico, leal e sempre secundário. Mesmo sem falar, ele comenta o que está acontecendo com sua linguagem corporal e maneirismos. Repare que seu papel como Melhor Amigo é tão arraigado que mesmo na nova trilogia ele é tratado como um parceiro dos personagens mais jovens! Um ser muito forte e inteligente, veterano de duas guerras e herói da Rebelião obedecendo a uma ex-catadora de sucata? Claro, porque ele é o Melhor Amigo! Ele nem tem posto — em vez de ser general ou algo assim, é só "Chewie", um apelido carinhoso de alguém que serve como apoio emocional. *Seu nome completo nunca é pronunciado no terceiro filme.*

Independente de sua competência, o Melhor Amigo quase nunca age, apenas pensa ou sente. Através de conselhos, mera presença ou até sendo sequestrado, ele motiva os outros personagens e justifica suas ações. Até quando está numa cena física seu papel é apoiar, não resolver. Quando o Melhor Amigo efetivamente age, é uma situação extrema ou um "episódio especial".

Mentor

Mais um que todos conhecemos instintivamente, mas vale a pena dar uma olhada mais profunda neste sujeito. O Mentor é mais velho que os demais — mesmo que não seja por muito, é o suficiente para lhe dar alguma experiência que o destaque no grupo. Isto é importante: o Mentor está sempre um pouco afastado dos outros, apenas observando suas interações. Ele pode ter uma ligação emocional forte com um ou mais personagens, mas em geral está acima de sentimentos mais mesquinhos como ciúme, insegurança ou raiva. O Mentor na verdade está resignado em ajudar os outros, não precisa de muita coisa para si mesmo e aguenta qualquer dificuldade.

Este arquétipo às vezes desafia a lógica: na vida real, quase ninguém fica satisfeito em não ter relações amorosas, experimentar coisas novas ou se divertir apenas porque passou de certa idade e tem alguma responsabilidade com

outras pessoas. Mas muitas vezes o Mentor é abnegado e parece ter transcendido estas necessidades humanas. Contudo, se você estabelecer um bom Mentor e depois lhe der uma vida emocional rica, terá um personagem multifacetado e surpreendente. Giles em *Buffy, a Caça-Vampiros* começou como o mais típico Mentor — inglês enquanto os outros personagens eram californianos, intelectual e estoico enquanto os outros eram espontâneos e brincalhões, praticamente confinado à biblioteca... Mas seu relacionamento com Jenny Calendar e seu passado como Estripador montaram uma figura que transcendeu o arquétipo, enquanto continuava a exercer sua função narrativa.

O Mentor raramente age ou sente: seu principal papel é pensar. Se você usar meu modelo de funções narrativas, o Mentor em geral será o conhecimento, tornando-se o contraponto quando quer obrigar os personagens a uma ação sensata em vez de heroica. É o momento clássico em que os heróis querem salvar ou vingar seu amigo, mas o Mentor proíbe ou aconselha o contrário, dizendo que eles precisam se preparar. Ao contrário de outros contrapontos (que estão sempre errados), muitas vezes o Mentor se mostra correto. Quando o Mentor age, em geral é num sacrifício para motivar outro personagem — Obi-Wan é o caso clássico. Numa estrutura menos focada em um só personagem, o Mentor não precisa ser um coadjuvante que só serve para morrer. Até mesmo um personagem jogador pode tomar o papel de Mentor numa campanha, seguindo a função narrativa de fornecer aos outros habilidades para vencer os desafios.

Opositor

Demorei um bom tempo para achar um nome satisfatório para este arquétipo. Outras opções eram "Trava", "Do Contra" e "Chato". O Opositor é um personagem que serve essencialmente para desafiar os outros. Contudo, diferente do Renegado, ele não necessariamente vai contra a moralidade do público ou do grupo, apenas contraria as ações dos demais. O Opositor está em pé de igualdade com os outros personagens, não precisa obedecer a ninguém, nem se esconder. Ele deixa as falhas do grupo evidentes com suas palavras ou ações, coloca em xeque suas motivações e principalmente aponta o que não faz sentido na trama ou nas decisões dos heróis antes que o público possa fazer isso.

Que tal alguns exemplos? Nargom muitas vezes era um perfeito Opositor na Guilda do Macaco. Frente a situações normais em campanhas de RPG (combates contra inimigos poderosíssimos, resistências heroicas), ele contrariava o pensamento vigente e sugeria fugir ou apenas não se envolver. Em ocasiões formais, ele era descontraído e exigia ouro e itens mágicos. Obviamente a maior fricção ocorria com Lothar, por isso ambos modificaram um ao outro. Lothar usava armadura preta por causa de Nargom, Nargom usava uma espada com o símbolo do Deus da Justiça por causa de Lothar. Em *Lost*, Sawyer alterna entre ser o Renegado e o Opositor. Numa situação de sobrevivência, quem não pensaria em guardar comida para si? Se todo o público daria apelidos aos personagens, os roteiristas se adiantaram e criaram um Opositor cheio de apelidos maldosos para todos, tirando a força do que qualquer *hater* pudesse dizer.

O Opositor pode exercer quase qualquer função narrativa. Ao contrário do que pode parecer, não está restrito ao papel de contraponto — na verdade, muitas vezes é o agente, colocando-se ativamente como disruptor da dinâmica do grupo. Quando age, ele parece puxar a trama para trás, mas na verdade está redirecionando a história. Sem o Opositor, corremos o risco de ter um grupo em que todos concordam com tudo. Livre das amarras das convenções da história ou do gênero, o Opositor pode fazer qualquer coisa, sendo quase uma carta branca para o escritor.

Contudo, tenha cuidado: em geral, o Opositor deve mudar a maneira como os outros heróis agem, mas não impedi-los de agir. Ótimos personagens *podem* impedir os outros de agir, mas muitas vezes atraem o ódio do público. Em *Breaking Bad*, Skyler era a perfeita Opositora e explicitava tudo que estava errado com o plano de Walter. Contudo, como ela tentava impedi-lo de agir, passou a ser odiada!

Curiosamente, muitas vezes o Opositor acaba a história conquistando o amor de outro personagem, principalmente se antes havia um relacionamento entre este interesse romântico e alguém como o Protagonista. É o maior ato do Opositor: assim ele mostra tudo que o rival precisa amadurecer e melhorar, ao mesmo tempo adquirindo um lado mais sensível e humano.

Consciência

Muitos grupos têm um membro considerado inocente, puro ou só "bom demais para este mundo". A Consciência é um personagem que, apenas por existir, coloca em xeque a moralidade e as ações do resto do grupo. Não é alguém que julga ou reprova os demais. Muitas vezes nem comenta! Seu jeito, seus atos e sua postura são exemplos, espelhos que fazem os demais personagens se confrontarem com a realidade do que estão fazendo.

Sam, embora atue muitas vezes como o Melhor Amigo, tem um grande papel como Consciência de Frodo. Quando seu amigo o ameaça com a espada, Sam não precisa dizer nada para mostrar a nós e aos personagens a derrocada moral do outro hobbit, causada pelo Um Anel. No Nerdcast RPG *Call of Cthulhu*, não precisamos ir muito longe para notar que o cachorro Billy é a Consciência do grupo. Suas ações e postura ilustram exatamente o que está acontecendo, tiram o ouvinte da história só por um instante para mostrar o absurdo da situação — achando dedos humanos decepados num manicômio, continuando leal mesmo quando seu dono tenta estrangulá-lo, fazendo xixi no chão e, é claro, sacrificando-se para salvar todo mundo.

Não é incomum que a Consciência seja também uma espécie de alívio cômico. Não significa que o personagem seja um idiota, mas muitas vezes ele é mais fraco que os demais. Sua fragilidade o torna especial aos olhos dos outros, momentos de descontração colocam em contraste as ocasiões em que ele é ameaçado ou ferido. Sansa muitas vezes tem o papel de Consciência em *Game of Thrones*. Sendo uma personagem propositalmente falha e iludida, ela não é considerada "boa demais para este mundo" (na verdade, atraiu a irritação de muitos fãs). Isso porque Sansa é parecida *conosco* — ela aceita os valores da sociedade em que está inserida, mostra como uma pessoa mais ou menos normal reagiria a tamanha brutalidade e decepção. Frente a uma traição, a maioria de nós não se tornaria assassinos furtivos ou comandaria a Patrulha da Noite, apenas continuaria pensando que o mundo é justo e que tudo de alguma forma precisa fazer sentido. Sansa existe em grande parte para mostrar como as ações dos demais personagens são extremas, exóticas ou absurdas.

Boa parte da função narrativa da Consciência é sentir. Ela costuma ser a moralidade, o contraponto ou a consequência. Contudo, muitas histórias têm momentos de clímax ou virada em que a Consciência age. Isto simboliza que mesmo um personagem "puro" não pode mais só ficar parado e muitas vezes empurra o último ato adiante ou provoca uma mudança radical em outros personagens.

Renegado

Muitas vezes existe um membro do grupo que está hierarquicamente abaixo dos demais (ou pelo menos de alguém), mas que ignora essa posição e faz o que quer... Desde que seja o contrário do que os outros querem. O Renegado serve para desafiar a moralidade da história, do público e da própria sociedade. É um personagem que contraria todos os códigos existentes, não se deixa amarrar pelos demais e pode até quebrar convenções do gênero ficcional.

É fácil misturar o Opositor com o Renegado — muitos personagens fazem exatamente isso e unir os dois arquétipos pode facilitar as coisas. Mas há uma diferença fundamental: o Opositor se define por sua relação com os outros, enquanto que o Renegado age como se os outros não existissem. É um personagem quase totalmente desprovido da capacidade de pensar e sentir. Em geral apenas age ou fica no fundo, sem aparecer muito. Se usarmos meu modelo de "passos para a tomada da decisão", o Renegado quase sempre é o agente e ignora os demais ou pega todos para si! É uma força da natureza, alguém que nada pode deter. O Renegado faz coisas que o público nunca faria (mas que tem vontade de fazer), atuando como uma espécie de catarse. Seu comportamento fica no limite da maldade ou o ultrapassa alegremente. Só o desculpamos porque ele está do mesmo lado que os outros personagens ou porque seus inimigos fazem coisas piores.

O Wolverine é o maior exemplo de Renegado. Ele tem suas relações com o resto do grupo, mas em geral age sem pensar, indo sempre em frente. Envolve-se com Jean Grey, retalha vilões com suas garras... É como se o contexto dos outros X-Men não existisse. A série *House* é toda construída ao redor de um Renegado, um personagem que age o tempo todo enquanto os demais se desesperam para tentar detê-lo com alguma moralidade e consequências ou informá-lo com conhecimento. Mesmo sem ter as habilidades necessárias para algo, House sempre *age*, sempre segue em frente, ignorando leis e desrespeitando a hierarquia. House nunca poderia ser administrador do hospital, assim como Wolverine não pode liderar os X-Men (ao menos não em sua versão mais clássica). Porque, se determinar o que é a lei vigente, o Renegado se anula.

Sem amarras

Aí está! Esta lista de arquétipos não é completa ou absoluta. Não se destina a prender ninguém num modelo estático ou acabar com sua criatividade. Independente de qual modelo usar, você vai descobrir que um pouco de planejamento sobre o que você quer da trama e dos personagens vai ajudá-lo a dar vida a eles. Uma vez que todos estejam confortáveis com seus papéis, podem respirar, contribuir com a história... E até virar toda a estrutura de cabeça para baixo!

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 81

PÂNICO NO SUL

A queda recente da cidade de Sternachten, em Tyrondir, reacendeu o medo da população em relação a novos ataques da Aliança Negra. O grande mal que pairava em Lamnor parece ter voltado a se mover tantos anos após a queda da fortaleza de Khalifor, e desta vez, com a Guerra Artoniana assolando o Reinado, não há nada para barrar o seu caminho.

As regiões fronteiriças, que já estavam abandonadas à própria sorte há muitos anos, agora estão praticamente desertas. Vilarejos inteiros foram evacuados, com o povo buscando refúgio em outros lugares, especialmente nas imediações de Cosahmir, capital de Tyrondir. Outros, ainda, continuam migrando em direção ao norte, buscando a Liga Independente ou o Império de Tauron.

O medo é justificado. Não bastante os ataques de tropas goblinoides — especialmente partindo de Khalifor — o uso de uma nova e ainda desconhecida arma capaz de dizimar uma cidade inteira minou os planos daqueles que pretendiam lutar até o último guerreiro pelo próprio lar. Aparentemente, não há espada, muralha ou escudo capaz de protegê-los da magia vil dos inimigos.

Também não existem maiores informações sobre algum tipo de ação direta da coroa. A política protecionista de Balek III — que coloca a segurança de Cosahmir como prioritária — não parece ter sido afetada por esse novo movimento. O que não precisa, necessariamente, ser visto como um ato de egoísmo do regente, já que a maior parte da população do reino de fato se concentra nas cercanias da capital.

Grupos de heróis locais, muitos deles especializados em enfrentar goblinoides, estão auxiliando na proteção das caravanas migrantes. A maior concentração destes ocorre nas imediações de Molok, onde toda ajuda será bem-vinda.

Profanação em Molok

Molok ocupa hoje o papel de cidade fronteiriça com Ramnor e a Aliança Negra, ainda que qualquer comparação do lugarejo com o que foi Khalifor seja descabida. De fato, mesmo em seu auge, Molok mal ocuparia um único bairro dentro das antigas muralhas da cidade-fortaleza que dividia o mundo.

Porém, isso não a torna menos relevante. Causa de atrito diplomático entre o Tyrondir e Khalifor ainda nos primeiros anos da formação do Reinado, Molok foi por séculos um importante entreposto comercial. A situação só não se transformou em guerra graças à mediação de Gillian Cloudheart, na época, sumosacerdotiza de Marah.

Após sua morte, Gillian foi sepultada em Molok, e por um verdadeiro milagre, o local passou a ser considerado intocável contra a violência, de forma semelhante ao que acontece nos templos da deusa em todo o mundo. Tanto a população quanto os aventureiros que por ali passavam eram testemunhas desta benção, recuperando suas forças e coragem antes de prosseguir na direção dos terríveis inimigos ao sul.

Ainda que relatos de incidentes envolvendo goblinoides e roubo de mercadorias dos fazendeiros sempre foram frequentes, Molok resistia praticamente intocada pela Aliança Negra, fazendo a lenda sobre Cloudheart ganhar força. Mas isso mudou recentemente, quando um grupo de aventureiros profanou o túmulo de Gillian, buscando em seu ato vil alguma relíquia que pudesse protegê-los contra o mal. E para a surpresa de todos, tudo o que encontraram foi um esquife completamente vazio.

Não há certeza sobre o que pode ter acontecido. Especula-se que o corpo tenha sido removido dali há séculos sem que ninguém soubesse, ou então que a história sobre o sepultamento de Gillian tenha sido criado desde o início para atrair peregrinos. A verdade, talvez, esteja há quilômetros dali, em Grimmere.

Refúgio em Grimmere

Desde que a possível fraude de Molok foi descoberta, estudiosos dentro do clero de Marah e de Tanna-Toh teorizaram que, na verdade, Gillian sempre esteve sepultada longe dali, na fortaleza onde nasceu e teria vivido boa parte de sua vida, a pequena Grimmere.

Este lugar sagrado fica na região norte de Tyrondir, e a benção de Marah é poderosa ali, tornando impossível praticar atos violentos em suas proximidades. Quanto mais próximo da pequena igreja, menor a vontade de lutar. Sabendo disso, muitos devotos cogitaram buscar o singelo templo como refúgio em meio à guerra que assola o continente.

Porém, a estrada até Grimmere é difícil e está praticamente abandonada, repleta de ladrões de beira de estrada, goblinoides e até mesmo alguns monstros. Por esses e outros motivos, a maior parte das pessoas opta em vez disso por seguir viagem até a capital, Cosahmir.

A Gazeta do Reinado enviou um de seus valorosos goblins até a cidadela em busca de maiores informações. Porém, não recebemos mais notícias dele desde então. Esperamos, sinceramente, que nosso disposto colega esteja, hoje, na paz de Grimmere.

O Avanço da Profecia!

Estudiosos de todo o mundo estão debruçados sobre a hoje já conhecida e difundida profecia goblinoide. Descoberta há muito tempo em uma pedra em forma de anel em Lamnor, este texto escrito na língua dos hobgoblins teria, de alguma maneira, previsto os acontecimentos trágicos das últimas décadas. Mais precisamente, desde que Thwor Ironfist nasceu.

Não há dúvidas hoje de que a "sombra que passou pelo globo de luz" do texto seria justamente o eclipse do sol que ocorreu na mesma data do nascimento do general supremo da Aliança Negra. Assim, teria o eclipse trazido ao mundo o "emissário da dor". Thwor fez, praticamente sozinho, algo que parecia impossível: unificou as tribos goblinoides em um único e invencível exército organizado.

Da mesma forma, praticamente não há dúvidas de que os "campos tingidos de vermelho" citados seriam uma representação da chegada da Tormenta. Assim como o fim da unidade do Reinado durante as Guerras Táuricas possivelmente estão ligadas ao "rei que partiu a coroa". O que nos traz até o momento atual: a Guerra.

Há vertentes entre historiadores e grupos de pesquisa que creem que a "guerra que tomará a todos" se trata da Guerra Artoniana que assola hoje os reinos do Reinado, mas não descartam a hipótese de algo maior está por vir. Estes mesmos mestres das maiores academias de Arton cogitam que "a sombra da morte" será a própria Aliança Negra que irá atacar e destruir sem controle muito em breve.

Porém, alguns outros teorizam de que esta citação possa ter alguma ligação com a magia negra utilizada contra Sternachten. Isto reforçaria a ideia de que a Cidade dos Observadores descobriu, de fato, o que é a Flecha de Fogo e por isso foi rapidamente destruída. Cabe aos heróis agirem imediatamente para recuperarem o conhecimento perdido antes que seja tarde demais!

CAVERNA DO SABER

COMENTÁRIOS

(Mais) bastidores sobre a construção das regras de *Tormenta20*

Nos anos 50 a.C., Júlio César escreveu o livro *Commentarii de Bello Gallico* ("Comentários sobre a Guerra Gálica"), no qual relata histórias sobre os quase dez anos em que esteve em campanha militar na Gália (atual França, de forma grosseira).

Eu não sou Júlio César, mas estou me aproximando do fim de uma grande campanha— no caso, o playtest de Tormenta20 — e, assim como o general romano fez mais de 2 mil anos atrás, vou fazer meus "comentários" sobre a guerra. Quer dizer, sobre o playtest! Às vezes, parecem a mesma coisa...

Em outras palavras, hoje vou usar o espaço da Caverna do Saber para revelar mais algumas das filosofias por trás das decisões mecânicas do jogo. Esta não é a primeira vez que faço isso — comentei questões de design do T20 nas edições 142, 144 e 146 da revista —, mas, provavelmente, será a última. Isso porque nessa mesma época, no mês que vem, o playtest já estará terminado e, junto de meus colegas, estarei ocupado concluindo o livro em si!

Como das outras vezes, meus comentários buscam esclarecer por que as regras foram feitas da maneira que foram. Não há uma única maneira certa de jogar RPG, mas ao longo da minha experiência como mestre e jogador, descobri algumas coisas que funcionam bem (assim como outras que não funcionam), e procuro usar essas descobertas para criar mecânicas que façam o seu jogo funcionar melhor. É importante dizer que o texto não é sobre justificar as escolhas; as regras devem funcionar bem por si só, sem precisar ser "defendidas". Em vez disso, é sobre dar mais informações sobre o funcionamento do jogo, para que todos possam aproveitá-lo de forma mais divertida.

Agora, vamos a algumas dessas questões... E sim, o início desse texto foi só uma desculpa furada para citar algo romano. Fazer o que, estou com saudade do "Momeeeeeeeento Roma"...

Escala numérica dos ataques

Tormenta20 possui quatro estatísticas básicas para combate, sendo duas ofensivas — ataque e dano — e duas defensivas — classe de armadura e pontos de vida. Em *Tormenta RPG*, a edição anterior do jogo, as quatro estatísticas aumentam com o nível do personagem. Agora, apenas duas aumentam — ataque e pontos de vida. Tanto a classe de armadura quanto o dano não aumentam mais diretamente pelo nível (embora ainda possam ser melhoradas por habilidades ou equipamentos).

Essa mudança tem como objetivo simplificar a evolução dos personagens (com menos estatísticas mudando fica mais fácil subir de nível) e diminuir o "inchaço" das estatísticas. Em TRPG, personagens conseguiam acumular números absurdos de CA, o que os tornava praticamente invencíveis em certas situações. Embora heróis veteranos devam mesmo ser poderosos, às vezes as coisas ficavam simplesmente sem graça, ou mesmo forçadas, com aventureiros de nível médio andando ilesos em meio a batalhões de soldados inimigos, por exemplo, por terem uma classe de armadura inatingível.

Isso tudo eu já havia comentado em outras colunas, mas há outra questão sobre essa alteração. Ao não aumentarmos as classes de armadura e o dano com o nível, efetivamente mudamos a jogabilidade dos níveis altos em relação aos níveis baixos.

Veja: em níveis iniciais, os bônus de ataque dos personagens e monstros são baixos, em relação às classes de armadura deles. Isso significa que muitos ataques erram. Por outro lado, os pontos de vida dos combatentes são baixos em relação ao dano. Com poucos acertos, o combate termina.

À medida que o nível sobe, os bônus de ataque aumentam mais do que a classe de armadura. Em certo ponto, fica mais comum acertar do que errar. Por outro lado, os pontos de vida aumentam mais do que o dano. Agora, são necessários mais acertos para encerrar o combate.

Isso faz sentido dentro de uma lógica de história! Não é estranho imaginar uma luta entre combatentes inexperientes com diversos erros mútuos. Por outro lado, seria (bem) estranho ver um grande herói enfrentando um grande vilão... e ambos acertando mais o ar do que um ao outro!

Dá mesma forma, é lógico imaginar um aventureiro novato caindo após dois ou três ferimentos. Ninguém imagina, porém, um campeão do Reinado caindo após sofrer poucos golpes.

Além da questão da história, é interessante ter uma mudança na jogabilidade para representar a evolução dos personagens. Se todas as estatísticas evoluíssem de forma equilibrada, jogar um combate de alto nível seria igual a jogar um de baixo nível, apenas com números maiores! Seria falso e entediante. Lutas entre seres poderosos não devem funcionar como lutas entre novatos!

Isso também resolve outros problemas. Por exemplo, agora um aventureiro de nível médio não vai poder andar incólume entre soldados inimigos — sua classe de armadura não

será tão alta a ponto de deixá-lo invulnerável aos ataques. Ele ainda será bem resistente, pois terá bastante pontos de vida em relação ao dano (agora menor) dos soldados. Ou seja, teremos a representação do poder dele, mas não de forma a tornar a cena sem graça.

É importante dizer que essa mudança não visa alterar a duração dos combates na vida real, apenas a maneira como eles rodam. Mas falarei mais sobre isso a seguir.

É claro, tudo isso que estou falando é sobre a ideia por trás das regras. Alguém pode dizer que há combos que permitem muita CA ou muito dano em T20, mas... para isso que existe o playtest! Ajustes pontuais ainda estão sendo feitos. O ponto no qual queremos chegar, entretanto, está definido.

A propósito, a pedido de muitas pessoas, estamos cogitando mudar o termo classe de armadura para defesa. Mais simples e lógico, especialmente para iniciantes — em vez de "ataque contra classe de armadura" teremos "ataque contra defesa", algo bem mais intuitivo. O termo "classe de armadura" vem das origens do RPG e, na verdade, se refere a blindagem de navios militares! Esquisito? É que nos primórdios, nosso hobby pegou muitos elementos emprestados dos antigos wargames (jogos de guerra com miniaturas). O fato é que, no contexto de fantasia medieval, classe de armadura não tem nada a ver com... nada. É usado apenas por tradição. Eu, mesmo, admito que gosto de classe de armadura. Mas apenas pela carga afetiva. Em termos práticos, funcionais, o termo não faz sentido algum!

Magias efetivas

Passando do combate para a arte mais sofisticada da conjuração, uma das diretrizes que estipulei para as magias em T20 é que elas deveriam sempre ter algum efeito. Em TRPG, muitas magias davam direito a um teste de resistência e, caso o alvo passasse no teste, não faziam absolutamente nada. Há dois problemas com isso.

O primeiro é uma questão de jogo. Era muito frustrante para um jogador lançar uma magia, ver o mestre rolar o teste de resistência para o NPC e escutar "ele passou; a magia não fez nada". Não era raro o jogador esperar vários minutos para ter seu turno, apenas para não causar efeito nenhum na cena. É claro, o jogador de um personagem combatente também podia errar seu ataque; mas, pelo menos, tinha feito o teste de ataque, tinha rolado um dado. Já o conjurador, nem isso fazia! Além disso, um ataque pode ser feito infinitas vezes, enquanto uma magia só pode ser lançada um número limitado de vezes. Não há como compará-los diretamente.

O segundo problema é uma questão de história. Na literatura que serve de inspiração para o RPG, a magia é sempre apresentada como uma força poderosa, temível. Isso é parte intrínseca do que é a magia. Ter personagens que são alvos de feitiços e não sofrem nenhum efeito quebra essa mítica.

É claro, simplesmente acabar com os testes de resistência seria uma mudança muito radical para um jogo voltado para a aventura e a ação como Tormenta, então eles continuam. Mas tomamos o cuidado de fazer com a que a maioria das magias tenha um efeito mesmo que o alvo passe no teste de resistência. Isso deixa o jogo mais divertido para conjuradores.

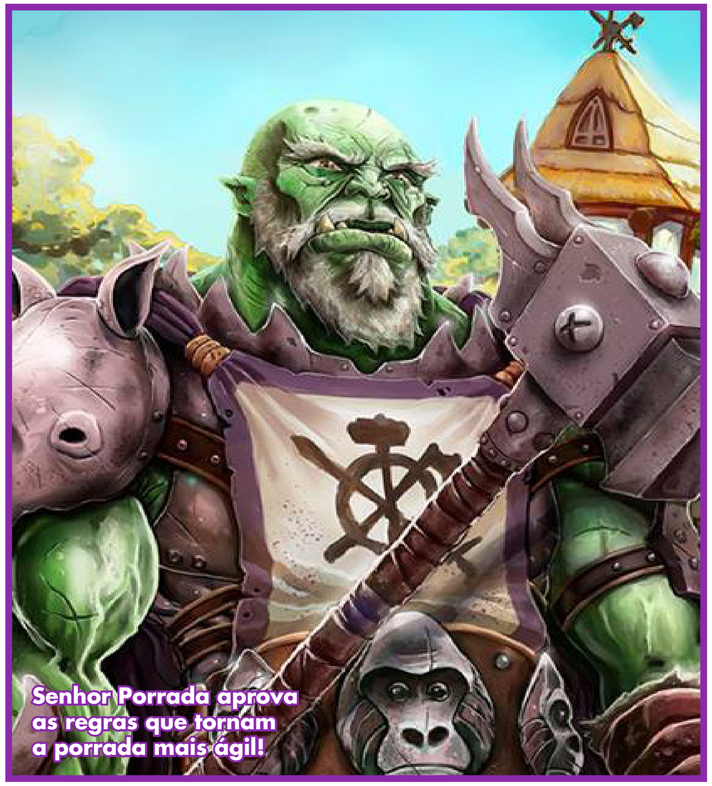
Os cortes da vez: dano de atributo e ataques de toque

Uma diretriz ainda mais geral de Tormenta20 foi diminuir o número de estatísticas secundárias e regras específicas do jogo, para reduzir ao máximo as complicações desnecessárias. Tivemos vários cortes e simplificações, como o fim do bônus base de ataque. Na versão mais recente do playtest, a 2.3, tivemos mais dois cortes. Foi a vez de terminarmos com dano de atributo e com ataques de toque.

A mecânica de dano de atributo sempre foi bastante controversa. A ideia por trás dela era boa: representar fraquezas que iam além do mero dano em pontos de vida. Por exemplo, um personagem envenenado podia ter sintomas como lentidão, representado por dano em Destreza. O problema é que, na prática, a matemática era complexa. Um personagem com dano em Destreza precisava ajustar todos as estatísticas baseadas nesse atributo na hora. No fim, quem ficava lento era o próprio jogo... Em Tormenta20, substituímos o dano de atributo por condições — uma mecânica que já existia (ou seja, nenhuma complicação foi adicionada), mas que agora está mais definida. As condições, por serem "pacotinhos prontos" de modificadores, são mais fáceis de serem aplicadas, e são feitas de forma a minimizar os cálculos necessários.

A outra mecânica excluída foi a de ataques de toque, que geravam complicações por excluírem a armadura do alvo e, por conta disso, exigirem uma mecânica diferente dos ataques normais. Muitos ataques de toque serão simplesmente convertidos para ataques normais, pois na verdade não fazia muito sentido que ignorassem a armadura. Ora, se for pra tomar um frasco de ácido, prefiro estar vestindo

CAVERNA DO SABER



uma armadura completa do que pelado! A armadura pode sim proteger contra esse tipo de ataques. Claro, contra alguns ataques, armaduras são realmente inúteis — como uma rede, por exemplo. Nesse caso, continuaremos usando testes de Reflexos. Mas a mecânica geral dos ataques de toque deixa de existir.

As magias que exigiam ataques de toque agora exigem apenas testes de resistência. Era outra "bagunça" que magias tinham mecânicas diferentes para serem resolvidas — algumas exigindo ataques de toque, outras permitindo testes de resistência. As diferenças não eram muito intuitivas, e no fim das contas exigiam que os jogadores decorassem qual magia usava qual mecânica. Agora, todas as magias usam a mecânica de teste de resistência. Isso é muito bom para os personagens conjuradores, também, que agora não precisam dividir seus esforços entre aumentar a CD das magias e aumentar seus bônus de ataque.

Combates mais rápidos

Na linha de diretrizes gerais do jogo, chegamos à duração dos combates em T20. Uma reclamação recorrente, e procedente, era que as cenas de luta em TRPG eram muito demorados. De fato, não era difícil que uma batalha tomasse uma ou duas horas de tempo real — se não mais. Quem nunca passou uma sessão inteira para resolver um único combate que atire a primeira pedra...

Claro, cenas de luta são parte intrínseca da fantasia, e precisam ser detalhadas no jogo para passarem a emoção devida. O problema é quando os combates demoram tanto a ponto de tirarem o tempo do resto da história! Não há uma única solução para isso. Todas as simplificações gerais do jogo têm como objetivo também tornar essas cenas mais ágeis. Mas algo que estamos fazendo no playtest é buscar lutas mais "rápidas e brutais". Em termos de jogo, os combates típicos em T20 devem durar de três a quatro rodadas. Pode parecer pouco, num primeiro momento, mas na verdade não é. Em termos de jogo, permite que todos tenham turnos suficientes para deixar o combate tático, inclusive levando em conta as ações dos inimigos. Num combate de três rodadas, por exemplo, você pode agir conforme sua estratégia no primeiro turno, reagir levando em conta a ação do inimigo no segundo, e então finalizar o combate no terceiro. Em termos de vida real, num grupo típico de quatro jogadores mais mestre, com cada jogador levando 3 minutos por turno, mesmo um combate de três rodadas já levaria 45 minutos. O tempo de um episódio de série de TV! Não é pouco, é suficiente para fazer todos imergirem na cena, mas não chega a roubar todo o tempo da sessão, abrindo espaço também para diálogos, interpretação e outros elementos da história.

Para efetivamente chegar nesse objetivo, estamos trabalhando nos monstros, deixando-os mais perigosos — com danos maiores, mas não necessariamente com mais pontos de vida. O que falei acima, no tópico "Escala numérica dos ataques" também faz parte disso. Em níveis altos, acertos serão mais comuns, contribuindo para evitar combates arrastados. As fichas dos monstros, refeitas para serem mais sucintas e facilitar a consulta por parte do mestre, também devem ajudar a acelerar o jogo.

Como último argumento, combates mais rápidos e brutais são mais realistas. Coloque espadas na mão de duas pessoas e elas não ficarão se cortando por muito tempo... Mesmo lutas de filmes dificilmente duram muito. É claro, em animes é comum lutas que duram episódios inteiros. Para quem curte esse tipo de dinâmica, não é difícil "espichar" os combates — basta colocar mais inimigos, ou inimigos com mais pontos de vida. Mas, para quem não quer passar a sessão inteira numa única cena, temos essas mudanças.

Monstros mais assustadores

Por fim, e diretamente relacionado ao tópico anterior, temos uma mudança geral nos monstros, que deverão ser mais únicos e assustadores — ou seja, perigosos. Ora, deve existir uma razão para aventureiros, e não pessoas comuns, serem enviadas para caçar essas criaturas!

Quem viu o ogro do playtest 2.3 já deve ter percebido uma diferença. Ele está mais perigoso e *único*. O ogro sempre foi apresentado como um monstro muito forte, mas estúpido. Porém, a ficha dele não representava isso em termos de jogo. Na prática, ele era um bugbear com mais PV e dano... Agora, o ogro possui duas habilidades que fazem com que seja uma ideia melhor tentar derrotá-lo na lábia do que na pancadaria — uma resistência a dano muito forte, e uma penalidade em Intuição e Vontade. É possível derrubar um ogro na porrada? Sim, é. Mas, agora, ele é um inimigo mais vulnerável à esperteza do que à força bruta — como sempre deveria ter sido.

Para quem não tem acesso ao playtest, aí vai a ficha do ogro. E, de brinde, a ficha do troll do vindouro playtest 3.0.

GUILHERME DEI SVALDI

Ogro — ND 5

Humanoide (gigante) 12, Grande

Sentidos. Iniciativa +7, Percepção +6, visão na penumbra.

Classe de Armadura. 21.

Pontos de Vida. 84.

Resistências. Fort +14, Ref +7, Von +1.

Deslocamento. 9m.

• **Ataque Corpo a Corpo.** Tacape +16 (2d8+16).

• **Burro Demais... (passiva).** O ogro sofre uma penalidade de –5 em testes de Intuição e Vontade (já contabilizados na ficha).

• **...Para Morrer! (passiva).** Todo dano que o ogro sofre é reduzido à metade.

Atributos. For 26, Des 12, Con 18, Int 5, Sab 10, Car 6.

Perícias. Atletismo +18, Intuição +1.

Equipamento. Gibão de peles, tacape Grande.

Tesouro. Metade do padrão.

Troll — ND 4

Monstro 6, Grande

Sentidos. Iniciativa +5, Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura. 17.

Pontos de Vida. 72.

Resistências. Fort +11, Ref +7, Von +2, cura acelerada 20/variável.

Deslocamento. 9m.

• **Ataque Corpo a Corpo.** Mordida +11 (1d6+6) e 2 garras +11 (1d6+6).

• **Dilacerar (passiva).** Se o troll acertar uma criatura com as duas garras no mesmo turno, além do dano normal, vai rasgar sua carne e causar mais 2d6+9 pontos de dano.

• **Regeneração.** O troll possui cura acelerada 20 (no início de cada turno seu, recupera 20 PV). Antigamente, trolls não recuperavam dano causado por ácido ou fogo. Porém, em tempos recentes, os finntroll têm feito experimentos para tornar seus capangas imprevisíveis. Para cada troll, role 1d4. Num resultado 1, o troll não recupera dano de ácido. Num resultado 2, de eletricidade e trovão. Num resultado 3, de fogo. Num resultado 4, não recupera dano de frio e trevas. É possível usar a perícia Conhecimento para determinar contra qual energia a cura acelerada do troll não funciona.

Atributos. For 23, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 9, Car 6.

Tesouro. Metade do padrão.

O MAL EM
CIFADO
POR THIAGO LORIGGIO
ARTE POR RICARDO MANGO

— Eu não vou servi-los.

Tef disse de braços cruzados, sem fazer menção a se virar para a cozinha. Tern, o pai do garoto, suspirou.

— Filho… — começou o estalajadeiro, num tom cansado, mas Tef o interrompeu:

— Eles mataram os gêmeos! Chegaram no nosso vilarejo e já mataram uma família inteira!

Tef não estava na praça quando os soldados vieram, mas ouvira os gritos. Num vilarejo como Cifado, todos sempre ouviam tudo. Só vira os homens frente a frente há pouco, no início da noite, quando alguns vieram à hospedaria da sua família exigindo pão, ensopado e hidromel. Eram criaturas vis: armaduras pretas como piche, mãos grossas e calosas… Eram exatamente da forma que Tef imaginava os yudenianos. Os puristas.

— E você vai fazer o quê? — chiou Tern, mancando até o filho. Com quatorze anos, Tef já tinha a altura do pai, mas era magrelo, um palito em comparação ao estalajadeiro. — Lutar contra eles? A gente não tem o que fazer, filho. Sou um dos únicos adultos que sobraram na vila, e olhe só para mim — ergueu os braços, mostrando a única mão. — Só sobraram velhos, crianças, e… — Tern hesitou, tirando os olhos de Tef. — Jovens que não podem lutar.

Tef fechou os punhos, sentindo a raiva e a frustração queimarem dentro de si. Eram por volta de vinte soldados: mais ou menos o número de pessoas que haviam restado em Cifado depois da convocação. Todos em condições de lutar haviam marchado há algumas semanas, para defender lugares mais importantes do reino de Salistick. Poucas notícias chegavam ao vilarejo, que ficava perto da fronteira com Namalkah, mas Tef sabia o suficiente: a coisa ia mal para o Reinado. Diziam até que a Rainha Imperatriz Shivara Sharpblade estava desaparecida…

— Eu vou…

— Você vai servi-los — interpôs Tern, colocando a mão no ombro do filho. — Eles não vão nos importunar por muito tempo. Vieram aqui só por causa do Malpatar, pelo que estão dizendo. Se tem uma coisa útil na nossa vila, é aquele halfling. Por que mais eles viriam até aqui? Roubar nossas galinhas?

— É tudo culpa daquele maldito halfling — cuspiu o avô de Tef, fazendo pai e filho saltarem de susto. O velho estava sentado próximo à parede, até então parecendo cochilar. — A gente devia ter se livrado dele. Ele só trouxe problemas.

— Se os puristas ouvirem você falando assim de um halfling é capaz deles quererem te recrutar, pai — disse Tern, bufando. Ele se voltou ao filho. — Eu sei o que você está pensando, mas não temos o que fazer. Sirva-os, e tudo acabará em breve. — Ele desviou os olhos de Tef, da mesma maneira que fez antes… da mesma maneira que sempre fazia quando queria tocar num assunto que o deixava desconfortável. — Você é um bom garoto, Tef. Não precisa provar nada pra ninguém.

Tern encarou o silêncio do filho como concordância, e saiu da cozinha.

— Que droga, pai… — sussurrou o garoto. — Eles já mataram a única família de goblins da cidade. Se deixarmos eles ficarem, todos os não humanos da vila…

— Vão ser mortos — completou o avô de Tef, enfezado. — Provavelmente ainda hoje.

Tef demorou a se mexer. Os punhos tremiam, a respiração acelerava… mas seu pai tinha razão. O que ia fazer? Não marchou junto com os outros por um motivo. Ele ouvia os gritos dos puristas, rindo no saguão da estalagem. Ouvia as atrocidades que diziam sobre os povos não humanos, com suas vozes graves. Não seria capaz de

derrotar um deles; o que faria contra vinte? Restava servir o ensopado, o hidromel, e se conformar que alguns de seus amigos seriam massacrados. Os anões, os elfos, a própria família de Malpatar… A mensagem que Yuden passava era clara: se ele não quisesse ser o próximo, precisava abaixar a cabeça.

O garoto bufou, mexendo o ensopado com raiva. Quem sabe alguém escondesse as famílias de não humanos, ou eles tivessem escapado para a floresta que circundava a vila… Será que os soldados matariam a família de Malpatar depois que ele terminasse de ajudá-los? Tef imaginou-os procurando nas casas dos moradores, matando quem ousasse esconder seres de outras raças…

O ensopado se tornou uma pasta, as batatas tão amassadas que se tornaram um purê. Só de imaginar os soldados comendo aquilo… Tef ergueu a cabeça. Podia envenená-los! A vila se chamava Cifado por um motivo, não? Era outono, e o chão estava coberta por folhas-de-cifado secas, que ele podia macerar e juntar à comida… eles nem iam sentir!

— Ei.

Tef levantou a cabeça, olhando para o avô, mas o idoso roncava. O garoto piscou, perscrutando a cozinha, e não viu mais ninguém.

— Ei! Tef!

A voz vinha da janela aberta, na parede dos fundos. Tef girou a colher na mão, brandindo-a como uma espada, e se aproximou devagar, como se um purista fosse saltar pela janela. Quando percebeu que seria melhor ter pegado uma faca já estava com a cabeça para fora, sentindo a brisa no rosto. A parte traseira da estalagem dava para a floresta que cercava a vila. Tef não viu ninguém.

— Aqui embaixo.

Um garoto estava sentado no chão, recostado na parede externa da estalagem. Não olhava para Tef, e ele logo entendeu por que, reconhecendo a figura.

— Aram — disse Tef, relaxando. — O que você tá fazendo aqui?

— Desculpa, mas ouvi a sua conversa com o seu pai.

Aram tinha mais ou menos a idade de Tef, talvez um ou dois anos a mais, mas era mais forte, com ombros largos e braços grossos. Não foi para a guerra, entretanto, pelo mesmo motivo que não olhava para Tef naquele momento: Aram era cego.

— E aí? — disse Tef.

— E aí que eu concordo com você. Temos que fazer alguma coisa.

— Mas fazer o quê? Se formos pra cima deles vamos ser massacrados! — Tef abaixou a voz. — Eu pensei em envenenar eles…

— Com folha-de-cifado? — perguntou Aram. — Eu também pensei nisso, mas como você vai fazê-los respirarem a fumaça?

Tef fez uma careta, estalando os lábios. Só a fumaça da folha era tóxica. Eles ensinavam isso desde cedo: todos os moradores reconheciam o cheiro da folha queimada e sabiam do seu perigo. Até as crianças deviam saber.

As crianças. A maior parte das crianças de Cifado era não humana. Depois de ouvir o que os puristas fizeram com os gêmeos goblins…

— A gente precisa fazer alguma coisa, Aram — disse Tef, desesperado. — A gente não pode deixar…

— Eu sei, cara. Mas, por enquanto, temos que ser discretos. Serve o ensopado, depois eu te levo pra junto dos outros.

— Os outros?

— Os que restaram. — Aram sorriu, os olhos opacos encarando o vazio. — Não somos indefesos, Tef. A gente consegue pensar alguma coisa. Você está conosco?

Tef continuava com a colher na mão, tremendo. Era um plano suicida! O filho do estalajadeiro, um cego e outros que não serviam para guerra fariam o que contra vinte soldados experientes? Soldados de Yuden, ainda!

Você é um bom garoto, Tef. Não precisa provar nada pra ninguém.

A voz de Tern voltou com força. Tef levou uma mão ao peito, lembrando do pai com os olhos no chão, incapaz de olhar para o próprio filho. Se sou bom, por que você mal me deixa sair de casa? Por que tem tanto medo? Mas ir com Aram não tinha a ver com isso. Era a coisa certa a fazer. Ou será que ele queria fazer a coisa certa para provar que era bom ao pai?

— No final não importa — sussurrou Tef.

— O quê?

— Nada. Eu vou com você.

• • • • • • •

Tef e Aram caminhavam na floresta, ocultos pela noite, esmagando as folhas-de-cifado secas e seguindo pelo perímetro da cidade. Poucos puristas estavam na estalagem: a maioria andava pelo vilarejo, batendo em portas, montando uma espécie de palanque de madeira do lado do poço…

— Ainda temos tempo — disse Aram, tateando pelas árvores, de alguma forma entendendo para onde Tef olhava. — Mas não muito. Passei a noite escutando por aí. Eles estão montando isso aí pra executar todos os outros de uma vez... e o mais cedo possível.

Tef assentiu, engolindo em seco. Perto deles, os yudenianos entraram na casa da família de anões, jogando as crianças para fora. À distância, a casa de Malpatar estava silenciosa. Havia uma dupla de puristas na porta, mas estavam parados.

— O que eles querem com o Malpatar? — sussurrou Tef.

A maioria dos viajantes que apareciam em Cifado vinha à procura de Malpatar. O velho halfling era um grande curandeiro, outrora um mestre famoso em todo o Reinado. Idoso, mudara-se para a vila para aproveitar seus últimos dias em um lugar tranquilo, perto da família, em paz. Pelo silêncio, os puristas estavam respeitando os seus desejos… Mas por quanto tempo?

— Te conto daqui a pouco. Já estamos quase lá — sussurrou Aram.

Tef sabia pouco sobre Aram. Era bem-humorado, trabalhava na plantação de milho, e gostava de conversar com os viajantes. Lembrava-se de todas as histórias que contavam a ele, e era comum vê-lo cercado de crianças, recontando as narrativas. Sempre dizia que tinha que parar quando escurecesse, mas as crianças nunca o avisavam quando a noite caía. Tef imaginava que Aram sabia dizer se era dia ou noite, e só fingia que não para passar mais tempo fazendo vozes e imitando sotaques. Para Tef, isso já falava o suficiente sobre sua índole.

Raramente conversara com Aram. Verdade seja dita, Tef raramente conversava com qualquer um na vila. Ficava dentro da estalagem boa parte do tempo, lendo os poucos livros que surgiam em Cifado, ouvindo conversas pelas paredes… Você é um bom garoto, filho. Tern sempre dizia isso, mas não agia como quem acreditava nas próprias palavras. Agia como se tivesse medo de Tef.

Aram fez uma curva, guiando-os pela floresta. Logo chegaram a uma casa na árvore, acomodada nos galhos de uma mangueira. Era bonita, bem construída, cheia de detalhes. Luzes bruxuleantes escapavam pelas janelas. Aram tateou até encontrar uma escada de cordas e começou a subida.

— Quem vem lá? — disse uma voz feminina.

— Não precisa perguntar, Elisia — disse outra voz. — Tem que ser o Aram!

Só quem eu quero enxerga isso aqui!

Tef seguiu Aram pela escada, e quando entrou no cômodo arregalou os olhos. A casa na árvore era um único quarto grande, mobilhado com sofás bonitos, cadeiras, e uma mesa cheia de papeis e pedaços de carvão. Havia uma lareira no canto, com chamas azuladas. O espaço era confortável, aconchegante, apesar da luz trêmula das velas, que acentuava a tensão daquela noite. A porta se fechou atrás deles.

— Viu! — disse a segunda voz, que Tef reconheceu: Lilo, um dos netos de Malpatar. — A porta se fechou por causa da mágica!

— Elisia! Lilo! — disse Tef, sorrindo. — Eu estava preocupado! Como escaparam?

Além dele e de Aram, só havia mais duas pessoas no cômodo, sentadas à mesa: Lilo e Elisia. A garota olhou para Tef, surpresa em vê-lo ali, e mesmo no cômodo mal iluminado o filho do estalajadeiro viu os traços delicados e angulosos no rosto dela. Se algum dos puristas a visse, não teria dúvidas de que era uma elfa. Já Lilo, baixo até mesmo para uma criança da sua raça, parecia-se com um garoto humano meio amassado, de pés peludos e cabeça redonda. Elisia era da idade de Tef e Aram, mas Lilo era mais novo, com talvez onze ou doze anos.

— Eu vi os puristas chegando na estrada — disse Elisia. — Senti o fedor deles. Mas não consegui avisar ninguém… só consegui pegar o Lilo — ela disse, mordendo o lábio.

— Bom, por enquanto as únicas vítimas foram os goblins — disse Aram. — Fiquei até agora ouvindo o que os puristas estavam falando. Acho que não deram muita bola pro garoto cego. De qualquer forma, pretendem queimar todos os não humanos da vila. Não temos muito tempo.

— Droga… — disse Elisia.

— O que eles querem com o Malpatar, afinal? — perguntou Tef.

— Um oficial deles está doente — disse Elisia. — Foi envenenado em uma batalha em Namalkah. É um capelão ou coisa assim. Eles vieram procurando ajuda.

— Nossa — Tef arregalou os olhos, e depois franziu o cenho. — Como você sabe disso?

— Bem… — Elisia soltou um sorriso travesso, levantando-se da cadeira e indo até atrás do sofá. Tef seguiu, curioso, e suprimiu um grito ao ver o que estava ali.

— Um purista! Como…

O soldado yudeniano estava inconsciente. Usava a armadura completa, mas, olhando-o com calma, Tef viu a haste de uma flecha saindo de seu ombro, bem no ponto onde as placas se encontravam. Estava amarrado nos punhos, peito e tornozelos, com muito mais corda do que necessário.

— Ele está morto?

— Não — disse Elisia, triunfante. — Ainda não. Acertei ele com uma flecha envenenada. Não vai acordar por um tempo…

— Mas não vão dar falta dele? — disse Tef, olhando para os lados. — Quer dizer, esta casa não é tão longe da vila, e chama a atenção, e…

— Ele estava voltando pra Namalkah — disse Elisia. — Entregar uma mensagem. Não vão perceber que sumiu. E, sobre esta casa…

— Ninguém pode ver! — declarou Lilo, erguendo os bracinhos. — É uma casa mágica! Eu que fiz!

— Mágica? — perguntou Tef. Era realmente bonita, e ele nunca havia visto ela ali… Mas, de novo, não saía muito da estalagem. Se fosse mesmo mágica, seria um feito e tanto para o pequeno Lilo. — Sei lá, parece só uma casa na árvore…

— É mágica! — disse o halfling, saltando da cadeira onde estivera e indo até Tef. — Eu que inventei o feitiço! "Recanto Seguro de Lilo!"

Pouco antes da guerra, alguns aventureiros passaram por Cifado. Lilo ficou amigo de um deles, um mago, que se impressionou com o "potencial mágico" da criança halfling. Desde então, ele só falava sobre os feitiços que criava. A única coisa que Tef o viu fazendo foi uma explosão minúscula, que, no auge, foi capaz de matar uma formiga. Um aliado deveras útil.

— Eu vi este lugar bem fácil — disse Elisia, incerta.

— Eu também — disse Tef.

— Bom, eu acredito no Lilo. — disse Aram. — Quer dizer, eu não vi nada.

O cômodo encheu-se de silêncio. Aram gargalhou.

— Bom — disse ele, ainda rindo. — Acho que já ficou claro, mas o Tef topou se juntar a nós.

— Qual o plano? — disse Tef. — Você falou que a flecha é envenenada, não podemos usar isso pra envenenar os soldados? Posso servir mais hidromel pra eles!

— Usei todo o veneno que tinha — disse Elisia. — E a única pessoa que tem algo do tipo na vila inteira é, bem, o Malpatar.

— É — disse Aram. — Mas a casa dele tá cheia de puristas. Nós quatro temos que bolar alguma outra coisa.

Nós quatro. Uma criança halfling com um metro, um cego, e… Tef franziu o cenho. Elisia não era alta, mas, como o purista desacordado atestava, sabia usar um arco. Seus irmãos eram ótimos combatentes, e ela praticava regularmente com eles. Por que ela não foi à guerra? O que havia de errado? Tef abriu a boca para perguntar, mas parou. Não queria ter que responder à mesma pergunta.

— Bom… — disse a garota, por sorte distraída demais para perceber o olhar de Tef. — Não vamos enfrentar eles de frente, é suicídio. Pensei num plano, mas é bem arriscado…

— Qualquer coisa é melhor que nada — disse Tef. — Não temos muito tempo.

— Ok. Lilo, mostra pra eles.

O halfling se sentou de volta à mesa, os pezinhos balançando na cadeira, e esfregou as mãos. Falou baixinho, balbuciando termos que para Tef pareceram sem nexo, estalou os dedos e bateu com a palma da mão na mesa. Quando levantou a mão, havia uma imagem ali. Um homem — ou algo que deveria ser um homem — com uma capa preta, armadura e espada. As proporções estavam esquisitas, como num desenho infantil, mas dava para entender a ideia.

— Uau! — disse Tef.

— O Lilo tava olhando esse purista aí pra tentar copiar ele.

— Copiar? — disse Aram. — Pra quê?

— Bom… não sei se vocês notaram, mas a imagem do Lilo tem uma capa, enquanto o cara que acertei não tem. A capa é esta aqui.

Elisia tirou alguns dos papeis de cima da mesa, revelando o tecido azulado por baixo. Tef apertou os olhos, achando a estampa parecida com algo… quem sabe algo que alguém já havia descrito a ele… e se lembrou. Seu sangue gelou.

— A Ordem do Leopardo Negro — disse Tef.

Tef tirou os olhos da capa, encontrando o sorriso incerto de Elisia e o cenho franzido de Aram.

— Guepardo quê?

— Leopardo Negro — disse Elisia. — Meu irmão me falou sobre eles. Uma vez ele e seus companheiros mataram um, por isso tenho a capa. O homem levou doze

dos nossos antes de morrer.

— Um viajante falou deles na estalagem. São os puristas dentre os puristas — disse Tef, olhos fixos na parede. — Os mais cruéis, mais fanáticos… — Ele mirou Lilo. — Os puristas daqui estão pedindo ajuda do seu avô. Eles estão quebrando a doutrina purista, não estão? Eles deveriam matar todos os não humanos imediatamente!

— Isso! — disse Lilo, sem notar a brutalidade da conclusão.

— Aposto que um Leopardo Negro encararia o que está acontecendo aqui como um sacrilégio, e… — disse Elisia, hesitante. A garota olhou para a ilusão que o halfling fazia na mesa, do homenzinho na armadura, que dançava. Parecia-se com uma escultura feita por um estrábico míope.

— Eu posso transformar um de nós no Leopardo! — exclamou Lilo, animado. — Vai ser ótimo! Sou bom com ilusão! Sei que consigo!

— Temos o cavalo do mensageiro, também — disse Elisia. — Pode ser um bom disfarce.

Aram franziu o cenho.

— Ahh... O Leopardo não ia só incentivar os puristas a matarem todo mundo mais rápido?

— Não necessariamente — disse Elisia. — Com um pouco de lábia, podemos convencer os puristas de que eles são uma desgraça, que serão punidos por procurar a ajuda de um halfling… Os Leopardos são conhecidos por demonstrações horríveis de brutalidade, então ele pode dizer pros soldados que vai se encarregar pessoalmente da vila inteira. Um Leopardo deve ter influência suficiente pra…

— "Deve ter?" — perguntou Tef.

— Eu não sei — Elisia suspirou. — Esse é um dos problemas. O outro é quem seria o nosso Leopardo. Eu sou péssima pra mentir.

Elisia olhou para Tef, que mordeu o lábio. Mal conseguia se imaginar falando com um yudeniano. Um ser enorme, com aquela armadura, o queixo erguido… Se precisasse mentir convincentemente, se precisasse manter uma postura arrogante, confiante…

— Eu não consigo — disse Tef. — Vocês viram o tamanho dos caras?

— Eu não — disse Aram. — Sei lá como eles são. Pra mim, sou maior que todos eles.

Elisia, Tef e Lilo trocaram olhares. Claro que Aram estava errado, mas sua ignorância, nesse caso, era boa. E, enquanto contava as histórias que ouvia, Aram sempre fazia vozes, interpretava vilões…

— Esse plano tem mais furos que um queijo samburdiano — disse Tef. — Mas, se é o que temos, talvez valha a pena tentar.

• • • • • • •

Os três observavam Aram, cada um com uma expressão diferente. Lilo olhava a ilusão do yudeniano com orgulho, as mãozinhas na cintura, sorriso desdentado vibrante. A ilusão não era ruim, principalmente com a capa da Ordem, verdadeira, para complementar.

Antes de Lilo testar a ilusão, eles continuaram discutindo, procurando alternativas. Não tinham armas, não tinham veneno e não tinham ajuda. Precisavam agir. Aquele plano, por mais insano que fosse, era a única coisa que tinham. A ilusão, no final das contas, estava boa. Só Elisia não parecia satisfeita.

— Que cara é essa? Qual o problema? — perguntou Tef, olhando para a elfa. —

Tá muito melhor que aquela ilusão mixuruca de antes!

— Ilusão mixuruca? — exclamou Lilo, ficando vermelho. A imagem que projetava em Aram se dissipou.

— O problema é justamente esse — ela disse. — Os puristas não são burros, eles conhecem magia. Podem até não esperar isso das crianças de Cifado, mas sabem que existe. O oficial é um capelão, não é? Ele pode reconhecer uma ilusão…

— O que é um capelão? — perguntou Lilo.

— É tipo um sacerdote, mas… — começou Aram, mas foi interrompido.

— O que é um sacerdote?

— Lilo, quando você conhecer mais gente de fora de Salistick você vai entender que eles acreditam numas coisas... deuses. Assim, esses seres até podem existir, mas cultuá-los… aí já é demais.

— Sacerdotes ensinam coisas sobre os deuses pros outros, dão conselhos… — disse Tef.

— E de vez em quando "usam o poder dos deuses". Magos burros, segundo o meu pai — disse Elisia, coçando o queixo. — Nunca vi nenhum fazendo nada de especial, mas lá fora dizem que eles fazem milagres, curam as pessoas…

— E entendem de magia. Talvez o cara veja através da ilusão do Lilo — disse Aram.

— Mas talvez não — disse Tef. — Ele está doente, não? Talvez esteja inconsciente. Aí vamos precisar convencer só os soldados. Qual é, pessoal, temos mais alguma ideia? Você consegue segurar a ilusão por muito tempo, Lilo?

Lilo fechou os olhos com força, fazendo uma careta de desconforto, os punhos fechados tremendo. Logo a figura de Aram voltou a ser envolta pela armadura.

— Eu consigo o quanto eu quiser! — disse Lilo. — Mas não posso me distrair.

— Tudo bem — disse Tef.

— E nem falar muito.

— Certo…

— E nem me afastar mais do que cinco passos.

— Sim… Espera, o quê?

Aram franziu o cenho, indo até a outra extremidade do cômodo. Um, dois, três, quatro… E a armadura derreteu, e ele voltou a ser Aram.

— Ok, isso é um problema — disse Elisia.

— E outro: eu sou cego, pessoal. Eu me viro, mas eles podem perceber isso.

— Acho que tenho a solução pra esses dois problemas — disse Tef, pensativo. — Só prometam que não vão rir.

• • • • • • •

O som do galope cresceu na noite, mais alto que as cigarras de Cifado. Os puristas olharam, curiosos, o corcel se aproximar da casa de Malpatar, mas logo voltaram aos seus afazeres, montando o palanque onde ocorreriam as execuções, cuidando dos cavalos, fazendo guarda. Os dois soldados na frente da casa, entretanto, ergueram as alabardas.

— Alto! Quem vem lá?

No final da estrada, Lilo cochichava no ouvido de Aram.

— Mais pra esquerda! Um pouco pra direita! Não, para, para!

Aram puxou as rédeas com força, fazendo seu corcel empinar. Lilo se sacudiu nos ombros do amigo, agarrando a testa dele com força. Com sorte, o relincho do cavalo suprimiria seus gritos. Aram imaginou como estaria a imagem deles: se Lilo balançasse, o cavaleiro mexeria a cabeça? Segundo Tef a ilusão estava impecável,

mesmo com Lilo sentado nos ombros de Aram. A única consequência é que eles se tornaram um cavaleiro alto. Bem alto.

— Pula da cela — sussurrou Lilo. — Não, pro outro lado!

Aram conseguiu disfarçar a falta de jeito, transformando-a num floreio elaborado para descer. Caiu no chão com força, batendo os pés, tentando simular um cavaleiro enorme caindo. E ficou parado.

— Quem… quem vem lá? — disse um dos puristas.

— Eu sou… — Ah não, não pensamos num nome. Lilo sussurrou algo no ouvido de Aram, que ele repetiu antes de analisar as palavras. — Sou Altoin, o Alto.

• • • • • • •

— Estamos mortos — sussurrou Tef, escondido no arbusto. Elisia não respondeu.

Os dois haviam se escondido enquanto os puristas se distraíam com o cavalo, e agora ouviam de perto. Depois que Aram declarou seu nome, um silêncio tenso se instaurou na vila. Uma brisa varreu Cifado, levantando folhas secas, fazendo as árvores estalarem… e içando a capa de Aram como uma bandeira.

— Um Leopardo Negro! — disse um dos puristas, arregalando os olhos.

— Vi que você reconhece a minha ordem — disse Aram, engrossando a voz. — Sabe o que eu represento. Agora, sabe por que estou aqui?

— Nós… bem… — começou um dos puristas, os olhos ainda grudados no símbolo na capa. Os dois só olhavam para a capa, sem notar as imperfeições na armadura, o tamanho desproporcional do soldado, o modo como a voz parecia vir de baixo da boca… "Quando eles virem a capa, não vão ter olhos pra mais nada", dissera Elisia, com razão. — O halfling é um curandeiro, e o capelão Inmas foi envenenado…

Aram bateu no peito de um dos soldados com a mão aberta, subindo e agarrando

-o pelo pescoço. Tef soube que ele bateu para entender onde estava o soldado antes de agarrá-lo, mesmo assim foi um o ato ameaçador. A coragem de Aram era louvável.

— Vocês me enojam — disse Aram. — Recebendo ajuda de halflings? Ajudando halflings? Devia matar todos vocês aqui mesmo.

— Não estamos o ajudando, n-nós…

— Mantê-lo vivo é ajudá-lo. Me mostrem onde ele está.

Aram soltou o pescoço do soldado, fazendo-o recuar. Os puristas trocaram um olhar assustado e entraram na casa. Tef não imaginava que um dia veria um yudeniano com medo.

— Não estamos mortos não — disse Elisia, ombro roçando no de Tef. — Você viu as caras deles?

— Abaixa abaixa abaixa!

Tef e Elisia ouviram os sussurros desesperados de um Lilo quase batendo a cabeça no batente da porta, mas Aram se abaixou a tempo.

— É melhor continuarmos de olho — disse Elisia, circulando a casa de Malpatar. — Qualquer coisa entramos, pegamos eles e fugimos. Na floresta conseguimos despistar eles.

— Sim… — disse Tef.

Mas se fugirmos todos morrem.

• • • • • • •

Aram entrou no cômodo com passos confiantes, segurando o medo de dar com a cara numa parede. Ouvia os sussurros de Lilo religiosamente, seguindo-os sem questionar. Ele descrevia a cena:

— Chegamos — disse Lilo. — No quarto do vovô. Tem mais dois puristas, o vovô, a mamãe… E um cara deitado na cama. Esse cara é diferente... tá acordado.

— O que é isto? — disse alguém, num valkar carregado com o sotaque yudeniano.

— Senhor, este é…

— Sou Altoin, da Ordem do Leopardo Negro.

Ninguém falou.

Aram sempre detestou esses silêncios. Não conseguia definir o que as pessoas estavam fazendo. Podiam estar sorrindo, entendendo o truque. Podiam estar com medo. Ele não tinha como saber. Desta vez tinha Lilo, mas o pequeno provavelmente não queria arriscar ser ouvido, mesmo num sussurro. Aram estufou o peito antes de falar:

— Quando ouvi para onde vocês estavam indo, não quis acreditar. Pedindo ajuda de um halfling? — Ele colocou todo o nojo que conseguiu na última palavra. Pensou em cuspir no chão, mas se lembrou que, na ilusão, sua cabeça estava na altura do pescoço. — Vocês são uma desgraça. Deveriam ter matado esta família quando chegaram.

— Nós matamos uma família de goblins — disse um dos soldados.

— Ah, então uma família é suficiente? — Aram avançou, peitando o soldado. — Matamos muitos elfos em Namalkah, foi suficiente então? O mundo está livre, e podemos voltar para Yuden e descansar?

— Não… não senhor…

Aram fechou os olhos, lembrando-se do que Tef dissera. Aram não tinha uma história para seguir, mas Tef contou muito do que ouviu na estalagem, no início da noite. Tef quase entendeu como os puristas pensavam.

— Cada segundo que estes halflings ficam vivos é uma desgraça para nós — ele disse. — O ar que eles respiram torna-se insalubre. Quantos curandeiros humanos não existem? Por que roubar deles a oportunidade de nos ajudar?

— Nas proximidades, não encontramos…

— Então que procurassem melhor. Vocês são uma desgraça. Vão embora imediatamente. Vocês perderam o direito de fazer o seu dever. Me encarregarei desta vila pessoalmente. As pessoas daqui nunca vão esquecer o que acontece com halflings, anões, elfos…

— Cavaleiro Altoin — disse a primeira voz, com sotaque forte. Vinha do canto do cômodo, e parecia fraca. Tossiu antes de continuar. — Sou o capelão Inmas, do Templo da Pureza Divina. Acompanhei estes homens em Namalkah, servindo de curandeiro, quando fui envenenado.

É agora, pensou Aram. A gente não vai conseguir enganar esse cara. Ele vai rir da gente, e estaremos mortos em segundos. O garoto agradeceu a ilusão estar tapando seu rosto.

— Você está certo — disse o capelão.

— Como? — Aram deixou escapar.

— Você está certo — repetiu Inmas, interpretando a fala de Aram como um pedido por ênfase, não como uma pergunta incrédula. — Somos uma desgraça. Pedindo ajuda para halflings… Tomo responsabilidade. Eu que dei as ordens. O veneno deve ter mexido com a minha sanidade…

A cama de palha estalou, e Aram ouviu o capelão se levantando.

— Iremos embora.

• • • • • • •

Elisia e Tef observavam pela janela, segurando a respiração. Se os puristas normais eram aterrorizantes, eles precisavam inventar uma nova palavra para o cape-

lão. Mesmo sem armadura via-se um homem enorme, coberto de músculos, rosto fundo e grande, com barba e suíças bem aparadas. Sua armadura estava no canto do cômodo, junto com uma maça que devia pesar meia-dúzia de Lilos.

E ele tinha dito que ia embora.

— Não posso reverter o que o halfling fez comigo — continuou Inmas —, ou os remédios que me deu, mas ele me disse que a minha cura ainda não está finalizada. Esta é a punição que imponho sob mim mesmo. Se a cura foi insuficiente, morrerei.

— Você é um homem de honra, capelão Inmas — disse Aram. — Sua punição é adequada. Ordene seus homens de volta para Namalkah imediatamente, sem descanso. Será a punição deles.

— Sim.

É sério que isso funcionou?, perguntou-se Tef. Estavam salvos? A vila viveria mais uma noite? O capelão parecia arrependido, e não deu indícios de agressão ou ironia. Os outros quatro soldados no cômodo estavam quietos, olhos no chão, e os outros ali, Malpatar e a filha, tinham expressões assustadas.

Mas, se eles vão embora… por que não estou feliz?

O sentimento incomodava Tef. Desde que Aram começou a falar, imitando um purista, o filho do estalajadeiro sentiu o estômago embrulhado, a cabeça pesada… Foi porque eu que disse pro Aram falar essas coisas. Eu que repeti os ideais puristas. "A existência de não-humanos é uma afronta para eles. Todos devem ser exterminados…". Ele havia dito tudo isso a Aram, que repetira as palavras com veemência. Mas Aram não acreditava naquilo, claro que não. Então por que Tef estava tão desconfortável?

Você é um bom garoto, Tef.

Então por que não sei se acredito no que eles dizem ou não?, se perguntou.

— Fica atento, Tef — sussurrou Elisia. — O Malpatar tava sussurrando. Tem algo estranho.

— Como assim? Funcionou! Eles…

Tef olhou para o quarto e sua fala morreu. O capelão continuava no mesmo lugar. Os soldados não se moviam. Nada se movia.

— Maldição — disse Malpatar, as palavras saindo por suas mandíbulas tensas. O velho curandeiro agarrava os braços da cadeira com força, tremendo. — Não aguento muito tempo. Corte as gargantas deles!

— Mas pai, e…

— Não temos tempo! Se esse Leopardo Negro for mesmo digno de tanto medo, não teremos uma chance melhor!

— O que tá acontecendo? — sussurrou Tef, olhos arregalados.

— O Malpatar tá paralisando os puristas — disse Elisia, pasma. — Ele sabe usar magia? Mas como?

— Magia pode correr no sangue — disse Tef, sentindo a cabeça latejar com a realização. — O Lilo não é o único da família com aptidão mágica!

— O Leopardo primeiro! — chiou Malpatar.

Elisia avançou pela janela, mas foi lenta. A filha de Malpatar já havia pegado uma faca no armário e saltado para cima de Aram, cortando sua garganta. Mas a "garganta" de Altoin nada mais era que o topo da cabeça de Aram e os joelhos de Lilo.

A ilusão se desfez, e Aram perdeu o equilíbrio, caindo sentado e derrubando Lilo. Elisia e Tef entraram no quarto, ajudando Aram e se preparando para correr.

— Lilo? — disse Malpatar, arregalando os olhos. Pelo canto do olho, Tef viu os puristas relaxando, e se movendo.

— Elisia! — gritou Tef. — Pega o Lilo! Vamos!

Elisia foi até Lilo, agarrando-o pelos ombros, mas parou. Tef travou, sem entender. Ela tinha os olhos arregalados, em pânico. O que era? Lilo mal estava ferido: um dos seus joelhos sangrava bastante, mas parecia um corte superficial. Tef olhou de volta para Elisia, e viu que ela não olhava para ele, ou para Lilo. Olhava para o sangue.

Olhava para e sangue e não conseguia se mover. Por isso que Elisia não foi pra guerra.

Tef viu o capelão derrubá-la instantes antes de sentir o impacto e perder a consciência.

Tef acordou com o sol batendo em seu rosto. Ele gemeu, sentindo a boca seca, uma terrível dor de cabeça, as costas doídas… Tentou ajustar a postura, vagamente consciente de que estava de pé, mas percebeu que estava amarrado. Abriu os olhos, e encontrou a vila inteira olhando para ele.

Não só para ele. Para eles. Para todos os outros que estavam em cima do palanque de madeira, amarrados em postes. Lilo chorava, junto de Malpatar, amordaçado, e a mãe. Elisia ainda dormia, amarrada junto com seus avós e irmãos menores. Havia a família inteira de anões… e Tef e Aram.

O que restou da vila estava reunido na frente do palanque: idosos, crianças, algumas grávidas… Tef viu o próprio pai observando. Era uma das únicas pessoas que não chorava. Era isso que você queria, não era? Por isso que você me isolou de todo mundo. Você acha que eu sou mau. Mesmo comigo morrendo por tentar proteger os outros, você acha que eu sou mau. Só por que…

— Acordou? — disse Aram, ao lado dele.

— Sim — disse Tef. — Você sabe onde a gente tá?

— Eu sou cego, Tef, não burro. A gente tá fora. Já amanheceu. Devem ter dado algo pra nos deixar dormindo até agora…

O palanque estava cercado de puristas, todos com alabardas erguidas. Não que o povo da vila fosse capaz de enfrentá-los. Algo se moveu perto de Tef, e ele viu Elisia despertando, agitando-se nas amarras. Além dela, Tef viu a única pessoa amordaçada: Malpatar. O velho halfling encarava Tef, olhos cheios de raiva.

Tef quase conseguia deduzir os pensamentos do velho. “Eu sabia que os puristas iam nos matar”, ele dizia. “Nós tínhamos um plano. Se vocês não tivessem atrapalhado…” Tef baixou a cabeça, incapaz de sustentar o olhar do velho. Mas, quando olhou de novo, percebeu que interpretou mal a raiva de Malpatar. Ele não olhava para Tef. Olhava para a frente, de onde veio o som de passos.

Capelão Inmas subiu no palanque com dificuldade. Tossia muito e, sob a luz do amanhecer, estava pálido, sem vigor. O veneno trabalhava rápido, mas, pelos olhos, via-se que Inmas ainda estava vivo. Vivo o suficiente para um último feito.

— Não posso desmerecer a coragem de vocês — disse Inmas, projetando sua voz por toda a vila. — Conhecem a fama de Yuden, e ainda assim nos enfrentaram… Qual dos deuses vocês cultuam nesta vila?

— Nenhum — respondeu Aram. — É a sua primeira vez em Salistick? Por aqui não gastamos saliva com preces.

— Eu conhecia a fama deste reino, sim. — O capelão se virou, olhando para o povo da vila. — Embora eu não havia imaginado que um reino sem a moralidade

de deus algum teria criado gente com um senso de moral tão forte. Um senso errado, mas que os fez arriscar a vida pelas suas crenças… Mas mesmo sem preces, vocês acreditam nos deuses, não?

Aram não teve chance de falar. Elisia ergueu a voz:

— Negar a existência deles é besta. Mas os deuses, ou seja lá o que forem, não estão nem aí pra nós. Se estivessem, não teriam mandado o seu bando pra cá.

Tef gelou. O que ela queria, morrer antes que os outros? Se bem que não faria diferença. Ninguém da vila falava. Ninguém faria nada. Eles todos morreriam de qualquer forma. Elisia estava só aproveitando o momento.

Mas, diferente do que Tef imaginou, o capelão não tirou a adaga e a esfaqueou, como fez com os goblins. Ele riu.

— É justamente pelos deuses se importarem com Arton que eles nos enviaram até aqui. Você entende os nossos motivos, não? Eu sei que é difícil encarar, elfa, mas a sua raça é um fardo. Não foram nem capazes de enfrentar os goblins no sul, e perderam sua terra a eles… Vocês são um atraso.

Elisia tentou cuspir no capelão, mas ele desviou, agarrando o rosto dela, apertando sua mandíbula.

— Por mais ignorante que seja a indiferença de vocês aos deuses. — Ele se virou para a vila —, vocês pelo menos entendem que eles existem. E que têm um plano.

O capelão se virou para Tef, mirando-o fundo nos olhos.

— Você, garoto. Quem criou os humanos?

— Dizem que foi Valkaria… — respondeu Tef, a contragosto.

— E com qual propósito?

— Eu sei lá — ele disse, torcendo a boca. Sabia muito bem o que o capelão diria em seguida. Até entendia onde ele queria chegar… mas concordava? Tef encontrou o olhar do pai, na multidão, e não soube dizer se Tern estava triste ou não.

— Ela nos criou para conquistar. Para superar os próprios deuses. E, sim, nós fizemos muito… Povoamos Arton, libertamos Valkaria, criamos e desenvolvemos e crescemos… Mas o que somos próximos aos deuses? — O riso morreu nos olhos de Inmas, e o capelão teve um acesso de tosse, ficando vermelho. Quando finalmente conseguiu falar, gritava. — Próximos aos deuses, somos NADA! E por quê? Por que a raça escolhida está tão longe de seu potencial? Valkaria errou quando nos criou? Ou foi algo que fizemos?

As palavras percorreram Cifado, ecoando entre as casas vazias e desaparecendo no vento.

— Foram eles.

A última palavra saiu tão carregada de nojo, de desprezo, mais do que Tef jamais havia ouvido. O filho do estalajadeiro entendeu então, pela primeira vez na vida, que nunca havia realmente odiado algo. Ódio não era o sentimento frívolo que surgia quando alguém caçoava dele. Não era o calor que surgia quando pensava no pai, limitando-o à estalagem. Ódio era o que levava homens a massacrarem vilas. Ódio era aquela palavra.

Eles.

— O que fazemos aqui é um favor — disse o capelão. — Livramos a vila dos que a atrasam.

Capelão Inmas tossiu, indo até Aram e abaixando a voz.

— E você, jovem… O que você disse, mesmo num disfarce mentiroso, era verdade. Você estava certo. Ninguém sem fé na nossa palavra poderia proferir verdades tão profundas. Você cometeu um crime, sim, mas não é o único que já se enganou. Você ainda tem chance. Ajoelhe-se e jure lealdade ao Templo da Pureza Divina, à Yuden, e será absolvido.

A brisa cessou. Cifado inteira pareceu parar no tempo, sem um som sequer. Tef ouviu as batidas do próprio coração. Mas eu que falei pro Aram falar aquilo. Será que eu que deveria ser um deles?

— Isso é… — começou Elisia, incerta.

— É. — Folhas-de-cifado. — Não respira.

Aram e Inmas desceram do palanque, o capelão olhando o fogo com satisfação. Os outros puristas não se moveram, ignorando a fumaça, mas o povo recuou. Todos os habitantes de Cifado conheciam bem aquele cheiro. As folhas cuja fumaça era venenosa, as folhas que davam nome à cidade, que a recobriam inteira no outono. Tef segurava a respiração com todas as forças, sentindo o ímpeto para respirar e suprimindo-o, concentrando-se na dor do fogo, que já alcançava suas canelas.

Sem aviso, o primeiro purista caiu. E o segundo. O povo da vila estava longe da fumaça, segurando a respiração, e os soldados não tiveram reação. Foi rápido demais. Segundos depois da fumaça subir, já estavam todos no chão.

— Agora! — berrou Aram, subindo no palanque. — Vamos tirar eles de lá!

O palanque foi invadido pelo povo de Cifado, correndo desesperados pelas chamas, segurando camisas coladas no rosto. Idosos, grávidas, o pai de Tef… não eram os mais capazes, mas, no desespero, foram suficientes. Cortaram as amarras e os ajudaram a sair, apagando o fogo nas calças deles.

— Você quase me convenceu — disse Tef, entre tossidas, enquanto Aram o ajudava a se afastar do palanque. — O seu discurso foi muito bom.

— Agradeça a si mesmo por ter me ensinado — disse Aram, sorrindo. Ele abriu a boca para continuar, mas antes que Tef pudesse entender o que estava acontecendo, Aram foi lançado no chão, gritando e agarrando o joelho. Tef tropeçou, e quando se levantou viu a massa sangrenta que a perna do amigo havia se tornado. A figura do capelão Inmas surgiu no seu campo de visão, maça ensanguentada na mão.

— Seu covarde! — ele gritou para Aram. — Você sabia do erro que cometíamos, não sabia? Você jurou pelos deuses!

— Você não ouviu nada do que falei? — disse Aram, determinado apesar das lágrimas de dor. — Aqui em Salistick a gente não tá nem aí pros deuses. Dane-se esses juramentos! Dane-se Valkaria e Keenn e o que eles querem pra gente!

Tef olhava a cena, paralisado. Como o capelão estava de pé? Ele esteve tão próximo do fogo quanto os outros puristas! Então viu Malpatar, a alguns passos de distância, tossindo. Foi por causa dele: começara o tratamento do capelão, dera algum antídoto para ele, algo que foi útil contra a fumaça da folha-de-cifado…

O velho halfling ergueu uma mão, gesticulando e pronunciando algumas palavras, mas o capelão ouviu-as no meio do caos, saltando na direção do curandeiro e acertando a maça em cheio em sua têmpora. Malpatar voou, caindo no chão como um saco de batatas. Não se movia. Mesmo debilitado, um único oficial yudeniano era assustador.

Tef se levantou.

— Pare! Você está sozinho! Se deixar seus amigos desacordados tão perto do fogo eles todos vão morrer!

— Nós merecemos a morte — disse Inmas, um sorriso doentio nos lábios. Ele estava ainda mais pálido, os olhos vermelhos saltando pela cena. — Seu amigo

falou a verdade! Cedemos quando pedimos ajuda ao halfling! Mas antes da morte vou levar sua vila comigo!

Tef recuou, tremendo. Inmas estava louco! Talvez a fumaça, junto com o veneno… Não ouviria mais lógica. O capelão suava, tossindo, os lábios trêmulos formando sorrisos rápidos, espasmódicos.

Inmas avançou, num golpe horizontal que não esmagou o braço de Tef por pura sorte. Uma das pontas da maça, entretanto, raspou em sua blusa, rasgando-a.

Inmas parou, franzindo o cenho. Tef tentou esconder o próprio corpo, mas já era tarde. Ele sabia o que o capelão via. As porções escuras em seu tórax, costas e barriga. Pareciam-se com cascas, brotando em pontos aleatórios, cobrindo boa parte de seu corpo. Não era só uma doença de pele. Era algo muito pior.

— Um lefou! Uma criança da Tormenta, um meio demônio! O mal encarnado!

Tef recuou, olhando para os lados. As pessoas ainda desciam do palanque, meio em chamas. Ninguém olhava para ele. Ninguém viria ajudá-lo.

— Nunca tive a oportunidade de matar um dos seus. O pior dos piores… Um ser cujo único propósito é a destruição.

Inmas avançou mais uma vez, sua maça raspando no braço de Tef. O garoto não tinha palavras. Não tinha culpa por ter nascido deformado, um pária, um lefou, algo que seus pais nunca souberam explicar... Algo que era mal por natureza, segundo o que diziam. Inmas se aproximava em passos trôpegos, o sol atrás dele parecendo envolvê-lo como uma aura de fogo.

— Nem seus pais devem te amar. Eles têm medo de você, não têm? Sabem que você é maligno. No fundo você também sabe. Aceite a minha misericórdia. Sua morte trará o bem ao mundo.

As palavras saíam trêmulas da boca de Inmas. Seus movimentos estavam lentos… Mas Tef não tinha forças para desviar. Não sabia se queria. Viu o capelão levantando a maça, e decidiu ficar parado. Ele estava certo. Tef era uma aberração.

— Cala a boca!

Elisia surgiu atrás de Inmas, acertando-o em cheio na nuca com um pedaço de pau. Ele mal pareceu sentir o golpe, mas a elfa não se abalou.

— Ele arriscou a vida por nós! — ela berrou, colocando-se entre Inmas e Tef. — Confiou no nosso plano idiota! Ele é bom!

— Não, Elisia, eu…

— O seu rosto prova que você é bom — disse ela. — Se você fosse maligno, por que estaria tão triste com isso? — Ela se voltou para Inmas. — O que define o valor de alguém são os atos, não o berço!

— Inocente, criança — Inmas sorria, os olhos esbugalhados cheios de veias saltadas. — É tudo o desejo de Valkaria. Os deuses…

Ele usou a distração para atacar. Elisia desviou com folga, mas tropeçou em Tef e caiu ao lado dele. A maça de Inmas era grande o suficiente para acertar os dois num só golpe. Ele ergueu a arma… E não se moveu.

Atrás dele, Lilo tremia, o corpinho tenso, esforçando-se ao máximo. A maça deslizou pelos dedos de Inmas, e ele cambaleou, caindo deitado, movendo-se com dificuldade. Elisia se levantou, puxando Tef com ela.

— Você… — disse Tef, inseguro. — Você realmente não acha que sou mau?

— Você teria morrido para livrar o mundo do mal, mesmo que esse mal fosse você mesmo — ela disse. — Se isso não diz que você é bom, não sei o que pode dizer.

Os dois agarraram a maça caída, e, em quatro mãos, foram capazes de empunhá-la. Ergueram a arma o mais alto que conseguiram, vendo os olhos desesperados de Inmas abaixo.

— Que se danem os deuses — disse a elfa.

• • • • • • •

— Salve!

Aram estava sentado na soleira da estalagem, a perna enfaixada estendida. Os soldados desceram dos cavalos, olhando a vila de Cifado. Os idosos caminhavam, trabalhavam, seguindo sua rotina. A única coisa diferente na vila era a pilha de cinzas.

— Salve — disse um dos soldados, desconfiado. — Esta é a vila de Cifado?

— É.

— Recebemos mensagens estranhas… O que são essas cinzas?

— Ah, achei que vocês sabiam. Capelão Inmas não deve ter sobrevivido a ponto de contar as notícias… Ele e alguns soldados estiveram aqui semana passada, procurando um curandeiro.

— Sim, viemos procurar o capelão.

— Bem, quando eles chegaram descobriram que o curandeiro era um halfling. Aqueles ali são os ossos dele.

Na pilha de cinzas, uma das estacas ainda estava de pé. Nela via-se ossos de um halfling, com o crânio rachado. Os puristas desviaram o olhar, pouco preocupados com os outros ossos na pilha. Se tivessem olhado com cuidado, veriam restos de armaduras yudenianas.

"Mas vocês nem olham, seus desgraçados", pensou Aram, o rosto sem um pingo de raiva.

— Inmas não sobreviveu?

— Não sei. Ele não queria ser curado por um halfling.

O soldado agachou-se do lado de Aram, mirando-o fundo nos olhos.

— Você está me dizendo que mataram metade da sua vila e você está tranquilo?

— Não mataram ninguém da minha vila — disse Aram, olhos fixos no nada, esforçando-se para interpretar certo as próximas palavras. Convencê-los valeria a pena. — Mataram halflings, goblins e elfos. Eu sei lá se também não mataram uma galinha ou duas.

O purista riu. Aram se levantou, aliviado. Sentia-se mal falando aquilo, mas compensaria sua maldade com seus atos.

— Como podemos lhes receber? — disse ele, sorrindo. — Há uma ótima folha que cresce por aqui, se quiserem experimentar, é um fumo delicioso…

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Boneco do Mal. O bizarro que a gente gosta.

PREVISÕES DE 2020

AS PRODUÇÕES DE TERROR MAIS AGUARDADAS DO ANO

O terror anda numa recente onda muito favorável, com uma profusão de títulos, tanto em números como em qualidade.

Muitos estúdios tem apostado no gênero, e por conta do excelente de trabalho de alguns diretores, atores, roteiristas e diversos outros profissionais, tem aumentando bastante a credibilidade e a atenção do público para as produções cuja intenção é assustar.

Além de excelentes remakes e reboots (como foi o caso de *Halloween*, *Suspiria* e *It: A Coisa*), tivemos grandes produções originais que conseguiram uma baita arrecadaçãoem salas de cinema, fazendo frente para muito blockbuster e títulos que normalmente arrebentam nas bilheterias.

Também estamos num certo movimento (por assim dizer) onde o terror é visto com um pouco mais de seriedade por parte dos profissionais, que enxergam valor não apenas no gênero, mas nos seus elementos básicos. Grandes filmes que foram considerados grandes obras, usam várias técnicas e elementos de narrativas do terror. Por exemplo, não dá pra negar que *Coringa*, mesmo sendo inspirado pelo personagem dos quadrinhos, tem muito de seu clima e tensão derivados de filmes de terror.

Se 2018 e 2019 foram anos onde filmes como *Um Lugar Silencioso*, *Halloween* e *A Freira*, *It: Capítulo Dois* e *Anabelle 3: De Volta pra Casa* leveram milhares de fãs ao cinema, o que podemos esperar de 2020? Teremos mais filmes? Mais grandes produções do terror? Mais remakes? Mais derivados do universo de *Sobrenatural* (*Insidious*) de **James Wan**?

Não temos respostas para tudo isso, mas temos algumas produções anunciadas e previstas para 2020, e vamos dar uma olhada no que está por vir. Como são previsões, podem ser adiadas ou canceladas, ou até mesmo modificadas ao ponto de sair um filme completamente diferente (o que já aconteceu antes...).

Então, vamos pegar nossa bola de cristar e mostrar quais serão (ou podem ser) os filmes de terror mais aguardados (ou nem tanto) de 2020.

Janeiro

Ameaça Profunda (*Underwater*). Já está nos cinemas no Brasil. Depois de um terremoto, uma equipe de pesquisadores subaquáticos corre perigo em seu laboratória subterrâneo. Pra piorar a situação já ruim, o terremoto soltou um criatura estranha e previamente desconhecida, que decidiu atacar a equipe. O elenco conta com **Kristen Stewart** como protagonista e com a participação do ator francês **Vincent Cassel**. Ei, é um filme de monstro marinho caçando gente... o que pode dar errado? **Veja aqui o trailer**.

A Cor que Caiu do Espaço (*Color Out of Space*). Uma nova adaptação do conto de **H.P. Lovecraft**, onde a criatura terrível que corrompe e deturpa a flora, a fauna e as pessoas é uma cor! Nova produção do diretor **Richard Stanley**, responsável pelo inspirado *Hardware: o Destruidor do Futuro* (1990) e que tem como protagonista **Nicolas Cage**, que está sendo celebrado no meio do terror, com atuações excelentes em *Mãe e Pai* (*Mom and Dad*) e *Mandy: Sede de Vingança* (Mandy). Por todas as prévias (e pelo trailer), essa nova adaptação parece mantar o clima lovecraftiano da história, misturada com elementos psicodélicos. **Veja aqui o trailer**.

Maria e João – O Conto das Bruxas (*Gretel & Hansel*). Versão assustadora do conto de fadas que, convenhamos, já era assustador. A história é a mesma, Maria e João encontram uma casa na floresta, onde uma senhora "boazinha" lhes dá abrigo, comida e... tem algo errado nessa história. **Veja aqui o trailer**.

Os Órfãos (*The Turning*). Uma jovem governanta é contratada para cuidar do sobrinho e sobrinha de seu patrão, logo após a morte dos pais dos mesmos. em uma imensa mansão afastada. A família vive em uma mansão antiga e afastada, que guarda alguns segredos bem sinistros. Versão do romance *A Volta do Parafuso* (*The Turning of the Screw*), de **Henry James**. Um filme que promete um terror de atmosfera, com uma sensação de medo crescente. Destaque para a participação de **Finn Wolfhard**, que depois de *Stranger Things* (ele interpretou o Mike) e *It: A Coisa* (onde fez o Richie Tozier), está despontando como um baita ator. **Veja aqui o trailer**.

Fevereiro

The Lodge. De **Veronika Franz** e **Severin Fiala**, diretores do assustador *Boa Noite, Mamãe*, vem o seu primeiro filme americano (eles são austríacos). Os filhos de Richard ainda não aceitaram muito bem a separação dos pais, e muito menos Grace, a namorado dele. Quando Grace precisa ficar alguns dias com as duas crianças, uma nevasca (e o trabalho de Richard) acabam isolando os três e muita coisa pavorosa começa a se revelar. Se o espectador viu *Boa Noite, Mamãe*, já sabe que ficar preso com duas crianças, numa nevasca, num filme de terror, é o suficiente para deixar qualquer um sem dormir. **Veja aqui o trailer**.

A Ilha da Fantasia (*Fantasy Island*). Versão pra lá de sombria para cinema da série de TV dos anos 1970-1980. Na série, os convidados iam até uma ilha, onde suas fantasias eram realizadas magicamente pelo Senhor Roarke (**Ricardo Montalbán**). No final, todos os convidados tinham uma lição de moral e saíam de lá como pessoas melhores. A série teve sete temporadas e foi um baita sucesso, alçando **Hervé Villechaize** (o assistente Tattoo) ao estrelato. O filme previsto para fevereiro tem uma ar mais sombrio, com os desejos dos convidados tomando caminhos bem sinistros e muito, muito diferente do que eles esperam. O Mr. Roarke agora é o talentosíssimo **Michael Peña** (o engraçadíssimo Luís de Homem-Formiga, o melhor contador de histórias da Marvel), em uma interpretação que promete botar medo mais do que as tais fantasias. Agora vamos esperar pra ver como fica uma versão de terror de uma série que era leve e descontraída e divertida. **Veja aqui o trailer**.

Boneco do Mal 2 (*Brahms: The Boy II*). Continuação de *Boneco do Mal* (*The Boy*, 2016), filme onde uma babá era contratada pra tomar conta de um boneco, como se ele fosse vivo. Nessa continuação, uma família se muda para uma casa antiga e o filho faz "amizade" com o boneco que encontrou lá. Isso mesmo, o boneco é Brahms, do primeiro filme. **Veja aqui o trailer**.

O Homem Invisível (*The Invisible Man*). Modernização e nova versão do romance de H.G. Wells, onde um cientista consegue ficar invisível. Filmes e adaptações do tal romance é o que não faltam, desde o clássico de 1933 com **Claude Raines**, até bons títulos como *O Homem sem Sombra* (*Hollow Man*, de 2000), com o personagem sendo usado em comédias, animações e outras gêneros. Nesta versão, uma jovem (**Elisabet Moss**) descobre que seu ex-namorado abusivo morreu e deixou pra ela, como herança, sua fortuna. Mas o seu ex na verdade não morreu, ele forjou sua morte e, agora invisível, tem a intenção de atormentá-la e levá-la à loucura. Proposta interessante usando o clássico de Wells, que pode criar um homem invisível realmente monstruoso e perigoso. **Veja aqui o trailer**.

Março

Um Lugar Silencioso: Parte 2 (*A Quiet Place: Part II*). Depois do enorme sucesso do primeiro filme, foi anunciada sua continuação para 2020. O filme promete mostrar mais do futuro e do cenário além da fazenda da família Abbott e que as criaturas que caçam pelo som não são exatamente o único (e pior) perigo que eles podem encontrar. Também escrito e dirigido por **John Krasinski**, responsável pelo primeiro filme. **Veja aqui o trailer**.

Abril

Os Novos Mutantes (*The New Mutants*). Baseados nos personagens da Marvel, que seriam a "nova geração" de X-Men, esse filme promete um estilo mais assustador e angustiante para os mutantes. Inclusive, teve seu lançamento adiado, e rumores dizem que teria sido para "ajustar" o filme a proposta. Um grupo de cinco jovens descobrem que tem poderes e são presos em uma instituição, com a desculpa de aprenderem alidar com suas habilidades. Eles tem que fugir do local, do passado e deles mesmos. Curiosidade: o filme conta com a participação da atriz brasileira **Alice Braga**, interpretado a Dra. Cecília Reyes. **Veja aqui o trailer**.

Antlers. Uma produção de **Guillhermo del Toro**, o que já diz muita coisa sobre o filme e porque é muito aguardado pelos fãs do terror. Uma professora de uma cidade do interior do Oregon, e seu irmão, o xerife local, se envolvem com um garoto estranho, que guarda um segredo. O tal segredo é, neste caso, um lendário monstro assassino. Tem tudo para ser um filme ruim, mas a produção de del Toro indica, pelo menos, uma visão interessante nessa história. **Veja aqui o trailer**.

***Antlers:* a nova produção de del Toro traz mais monstros mirabolantes.**

Maio

Filme da série Jogos Mortais (ainda sem título): O que se sabe é que vai ter um novo filme da série, com **Chris Rock** estrelando e escrito por **Pete Goldfinger** e **Josh Stolberg**, baseado numa ideia de Chris Rock, que vai interpretar um detetive tentando solucionar uma série de assassinatos. Rumores dizem que **Samuel L. Jackson** também está envolvido no projeto. Trailer ainda não disponível.

Junho

Candyman: produzido por **Jordan Peele** (diretor de *Corra!* e *Nós*), o filme é uma "sequência espiritual" de O Mistério de Candyman, de 1992, que por sua vez é uma adaptação do conto de **Clive Barker**. O filme original teve duas sequências, mas esta nova parece que vai ignorar que essas duas aconteceram (o que é uma boa ideia) e focar na história da lenda urbana de Candyman e nas mortes relacionadas a ele, na cidade de Chicago. O que poderia ser uma notícia ruim, por conta do envolvimento de Peele, acabou gerando uma grande dose de espectativas, pela capacidade do produtor/diretor de descobrir e apoiar bons projetos e de deixá-los com uma qualidade surpreendente. Trailer ainda não disponível.

Julho

Sequência de "Uma Noite de Crime", sem título.

A quarta sequência da série de filmes iniciada com *Uma Noite de Crime* (*The Purge*), de 2013. A ideia do primeiro filme era uma noite onde, até o amanhecer do dia seguinte, as pessoas podiam cometer qualquer tipo de crime, que não seriam presas. Uma premissa simples, mas que graças a execução eficiente, acabou virando uma franquia de relativo sucesso. Ainda sem título e sem um roteiro divulgado, essa continuação (chamada apenas de *The Purge 5*) tem seu lançamento previsto para este ano ainda. Trailer ainda não disponível.

Outubro

Convenção das Bruxas (*The Witches*): O fantástico diretor **Robert Zemeckis** (trilogia *De Volta para o Futuro*, *Forrest Gump*, *Contato*) vai lançar sua versão para o livro de **Roald Dahl** (o mesmo autor de *A Fantástica Fábrica de Chocolate*), onde um garoto encontra acidentalmente uma convenção de bruxas que querem acabar com todas as crianças do mundo, e precisa deter o plano delas, mesmo transformado em rato. Por enquanto, estão confirmados no elenco **Anne Hathaway**, **Stanley Tucci** e **Chris Rock**. Trailer ainda não disponível.

Halloween Kills: Continuação de Halloween, de 2018, que se tornou uma trilogia e tem pretenções de ser a sequência definitiva do grande clássico de 1978 de **John Carpenter**, que alicercou os filmes modernos de slasher. A história e o roteiro ainda não foram divulgados, mas **Laurie Strode** (Jamie Lee Curtis) está de volta, assim como sua filha e neta. Certamente, **Michael Myers** também, de alguma forma. A trilogia se encerrará com *Halloween Ends*, em 2021. Trailer ainda não disponível.

Ainda com data de lançamento a ser definida:

The Platform (tradução livre: *A Plataforma*): O filme espanhol perturbador: a história se passa numa prisão vertical, onde cada cela tem dois presos, e a comida surge uma vez ao dia, numa plataforma que desce da cela mais alta até a mais baixa. A questão é que a plataforma fica em cada cela por apenas dois minutos, descendo para a próxima cela em seguida. De acordo com a divulgação "a fome torna todos nós em monstros". **Veja aqui o trailer**.

False Positive (tradução livre: *Falso Positivo*): A excelente comediante **Ilana Glazer** (da insana série *Broad City*) embarca no terror neste filme sobre um casal, ela e seu marido (**Justin Theroux**) que vão a uma clínica de fertilidade administrado por uma médico um tanto quanto maligno, interpretado por **Pierce Brosnan** (que já foi um excelente James Bond).

ROGERIO SALADINO

DEU RUIM!

Conheça um pouco mais sobre as diversas condições negativas (ou nem tanto) que podem afligir seu personagem em *Tormenta20*!

Todo aventureiro experiente já passou por maus bocados: mordidas de animais venenosos, pântanos repletos gases tóxicos, catacumbas com maldições ancestrais, ou mesmo a boa e velha magia *Teia*. Esses são alguns exemplos de inúmeros perigos que causam problemas bem maiores do que perder alguns pontos de vida — as famigeradas condições negativas.

Apesar de não serem novidade para os jogadores de Tormenta (ou RPG em geral), essas condições estão intrinsecamente ligadas ao estilo de jogo e ao sistema de regras. Suas variações e nuances tem um peso considerável nas decisões de design, uma vez que representam as consequências das interações que os personagens terão com o ambiente, as criaturas e até mesmo entre si. Várias magias também provocam condições negativas com seus efeitos. Por isso, em *Tormenta20*, as condições ganharam um tratamento especial.

Em termos de jogo, o que é uma "Condição"?

Em geral, condições são um conjunto de ajustes que serve para simular algum efeito, físico ou mental, que está afetando o personagem naquele momento. Elas podem variar de situações simples, como estar caído no chão, até muito mais complexas, como estar sob efeito de hipnose ou mesmo imerso em lava!

Algumas condições concedem benefícios ao personagem, como por exemplo estar sob cobertura, o que dificulta ser atingido por ataques. Outras são equilibradas e concedem tanto bônus quanto penalidades, como a supracitada condição *caído*, que dificulta os ataques à distância feitos contra o personagem, mas facilita os ataques corpo a corpo.

Quando um personagem adquire uma condição, ela interfere nos valores numéricos de sua ficha e rolagens de dado enquanto estiver ativa. Algumas habilidades e magias eliminam condições imediatamente, já outras simplesmente desaparecem quando o personagem para de entrar em contato com ela — como se soltar da condição *agarrado* —, quando seu tempo de duração expira ou, às vezes, quando o alvo supera um teste de resistência.

Sistemas de regra mais complexos, como *Tormenta RPG* e o novo *T20*, possuem uma série de fatores diferentes que dependem dos modificadores de atributos, o que gera uma enorme quantidade de variáveis que as condições precisam cobrir. Com isso em mente, enxergamos a possibilidade de refinar as condições negativas para abarcar situações mais complexas matematicamente, transformando as condições em penalidades mais simples de serem aplicadas pelos jogadores durante a partida.

Um novo olhar sobre o sofrimento dos personagens (e jogadores)

A maior parte das condições, infelizmente, vem na forma de penalidades dos mais variados tipos, seja diretamente reduzindo os valores de atributos (e seus modificadores), ou penalizando as rolagens para testes. Elas representam um dos tipos de desafio mais comuns para os jogadores, mas podem se originar de diversas fontes, então colocá-las em equilíbrio é uma tarefa delicada.

Um dos fatores mais complexos é lidar com a maneira que as condições negativas afetam os personagens é a multitude de efeitos diferentes, alguns bastante complicados em termos de números. Em *Tormenta20*, enxergamos a possibilidade de refinar as condições negativas para evitar que os jogadores tenham que fazer qualquer matemática complicada, transafmornando a condição em penalidades mais simples de serem aplicadas durante a partida.

Por exemplo, algumas magias e habilidades de monstros eram capazes de infligir *níveis negativos* nos personagens, o que resultava em uma conta complexa de redução de pontos de vida, bônus de ataque e perícias, magias por dia e talvez até dos próprios valores de atributos. A equipe então resolveu modificar totalmente esse efeito, transformando a perda de níveis em perda de Pontos de Magia. Na prática, ficar sem pontos de magia faz com que o personagem tenha menos acesso à suas habilidades e recursos, tornando-o menos "poderoso", assim como um personagem de nível mais baixo. Essas e outras mudanças foram guiadas por duas grandes decisões de design.

A primeira foi bem clara: simplificar as contas. Ao invés de afetar os números fixos dos personagens, as condições negativas devem afetar ativamente as ações e testes. Dessa forma, os jogadores não precisam alterar fisicamente suas fichas, apenas aplicar modificadores em rolagens de dados. Isso torna o jogo bem mais ágil, e faz com que as condições seja, sentidas de forma mais dramática pelos jogadores.

Já a segundo era fazer com que todos os efeitos negativos se tornassem condições que seguiam a primeira regra. Para isso, muitos efeitos foram revistos, remodelados e até divididos em uma série de efeitos menores, que escalam em intensidade e se aglutinam em efeitos mais devastadores.

As condições também, precisaram ser categorizadas, passando a ter um tipo específico, como "mental", "paralisia" ou "sentidos". Essa catalogação também facilita a checagem se alguma criatura é imune ou não à condição — mortos-vivos, por exemplo, são imunes a efeitos mentais. Seguindo essas diretrizes principais e nossos corações, nasceram as novas condições de *Tormenta20* que você pode saborear abaixo.

Eu não me sinto muito bem, Sr Stark...

Essa lista contém as condições que foram lançadas no *Playtest 2.2*; ela pode sofrer diversas alterações quando o livro for publicado. A palavra entre parênteses depois do nome da condição indica sua categoria ou tipo.

Abalado (medo). O personagem sofre –2 em testes de perícia.

Agarrado (paralisia). O personagem fica desprevenido e imobilizado, sofre –2 em testes de ataque e só pode atacar com armas leves.

Apavorado (medo). O personagem sofre –5 em testes de perícia e deve fugir da fonte do medo da maneira mais eficiente possível. Se não puder fugir, poderá agir, mas não poderá se aproximar voluntariamente da fonte do medo.

Alquebrado (mental). O custo em pontos de mana das habilidades e magias do personagem aumenta em +1.

Atordoado (mental). O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações.

Caído. O personagem está deitado no chão. Ele sofre –5 em ataques corpo a corpo e seu deslocamento é reduzido a 1,5m. Ataques corpo a corpo contra o personagem recebe um bônus de +5; ataques à distância sofrem penalidade de –5.

Cego (sentidos). O personagem fica desprevenido e lento, não pode fazer testes de Percepção para observar e sofre –5 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza.

Confuso (mental). O personagem comporta-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de seus turnos: 1 – Você deve movimentar-se em uma direção escolhida por uma rolagem de 1d8; 2-3 – Você não pode fazer ações, exceto reações, e fica balbuciando incoerentemente; 4-5 – Você usa a arma que estiver empunhando para atacar a criatura mais próxima, ou a si mesmo se estiver sozinho (nesse caso, apenas role o dano); 6 – Você pode agir normalmente.

Debilitado (física). O personagem sofre –5 em testes de atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e de perícias baseadas nesses atributos.

Desprevenido (mental). Despreparado para reagir. O personagem sofre –5 na CA e em Reflexos.

Em Chamas. O personagem está pegando fogo. No início de seus turnos, sofre 1d6 pontos de dano de fogo. O personagem pode gastar uma ação padrão para apagar o fogo com as mãos. Imersão em água também apaga as chamas.

Enjoado (física). O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Ele pode gastar uma ação padrão para fazer uma investida, mas pode avançar no máximo seu deslocamento (e não o dobro).

Enredado (paralisia). O personagem fica lento, vulnerável e sofre –2 em testes de ataque.

Esmorecido (mental). O personagem sofre –5 em testes de atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) e de perícias baseadas nesses atributos.

Exausto (fadiga). O personagem fica debilitado, lento e vulnerável.

Fascinado (mental). Com a atenção presa em alguma coisa. O personagem sofre –5 em Percepção e não pode fazer ações, exceto observar aquilo que lhe fascinou. Qualquer ação hostil contra o personagem anula esta condição. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão.

Fatigado (fadiga). O personagem fica fraco e vulnerável.

Fraco (física). O personagem sofre –2 em testes de atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e de perícias baseadas nesses atributos.

Frustrado (mental). O personagem sofre –2 em testes de atributos mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) e de perícias baseadas nesses atributos.

Inconsciente. O personagem fica indefeso e não pode fazer ações. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

Indefeso. O personagem sofre –10 na CA, falha automaticamente em testes de Reflexos e pode sofrer golpes de misericórdia.

Imobilizado (paralisia). Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas a 0m.

Lento (paralisia). Todas as formas de deslocamento do personagem são reduzidas à metade (arredonde para baixo para o primeiro incremento de 1,5m) e ele não pode correr ou fazer investidas.

Ofuscado (sentidos). O personagem sofre –2 em testes de ataque e de Percepção.

Paralisado (paralisia). O personagem fica imobilizado e indefeso e só pode realizar ações puramente mentais.

Pasmo (mental). O personagem não pode fazer ações, exceto reações.

Sangrando (física). Com um ferimento aberto. No início de seus turnos, o personagem deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Se passar, estabiliza e remove essa condição. Se falhar, sofre 1d6 pontos de dano e continua sangrando.

Surdo (sentidos). O personagem não pode fazer testes de Percepção para ouvir e sofre –5 em testes de Iniciativa. Além disso, é considerado em condição ruim para lançar magias (veja o Capítulo 4: Magia).

Surpreendido. Não ciente de seus inimigos. O personagem fica desprevenido e não pode fazer ações, exceto reações.

Vulnerável. O personagem sofre –2 na CA.

NOVAS CONDIÇÕES:
um pouco mais de tempero para suas aventuras

Como brinde, esse artigo traz também uma série de condições não-tão-oficiais que surgiram durante o processo de *brainstorm* das condições. Elas são bastante específicas, tem um tipo diferente de interação, e servem para deixar o jogo um pouco mais realista e tático. Aproveite para salpicar algumas delas em seu grupo de personagens!

Amordaçado. Com a boca tapada. O personagem é incapaz de falar, mas pode fazer sons. Além disso, é considerado em condição ruim para lançar magias (veja o Capítulo 4: Magia).

Aquecido. Próximo à uma fonte de calor, ou exposto à um clima de temperatura elevada (34°C ou mais). O personagem recebe resistência a frio 5, mas fica vulnerável a fogo.

Arrefecido. Exposto à temperatura baixa (5°C ou menos). O personagem recebe resistência a fogo 5, mas fica vulnerável a frio.

Bêbado. Sob efeito de álcool. O personagem tem seu deslocamento reduzido pela metade e sofre -2 na CA, testes de ataque e testes de Reflexos.

Congelado (paralisia). Coberto por uma camada de gelo. O personagem fica lento e debilitado. Também sofre dando dano dobrado por frio. Sofrer dano de fogo anula essa condição.

Contundido (físico). Temporariamente machucado. Escolha um atributo entre Força e Destreza (dependendo do tipo de contusão); o personagem sofre –2 em testes de atributo e perícias baseadas nesse atributos. Essa condição só desaparece se o personagem for tratado por uma semana ou curado com magia.

Desnorteado (mental). Levemente desorientado. O personagem sofre -2 em testes de perícia.

Encharcado. O personagem recebe resistência a fogo 5, mas fica vulnerável a eletricidade e frio.

Sonolento. O personagem recebe -2 de penalidade em testes contra efeitos mentais.

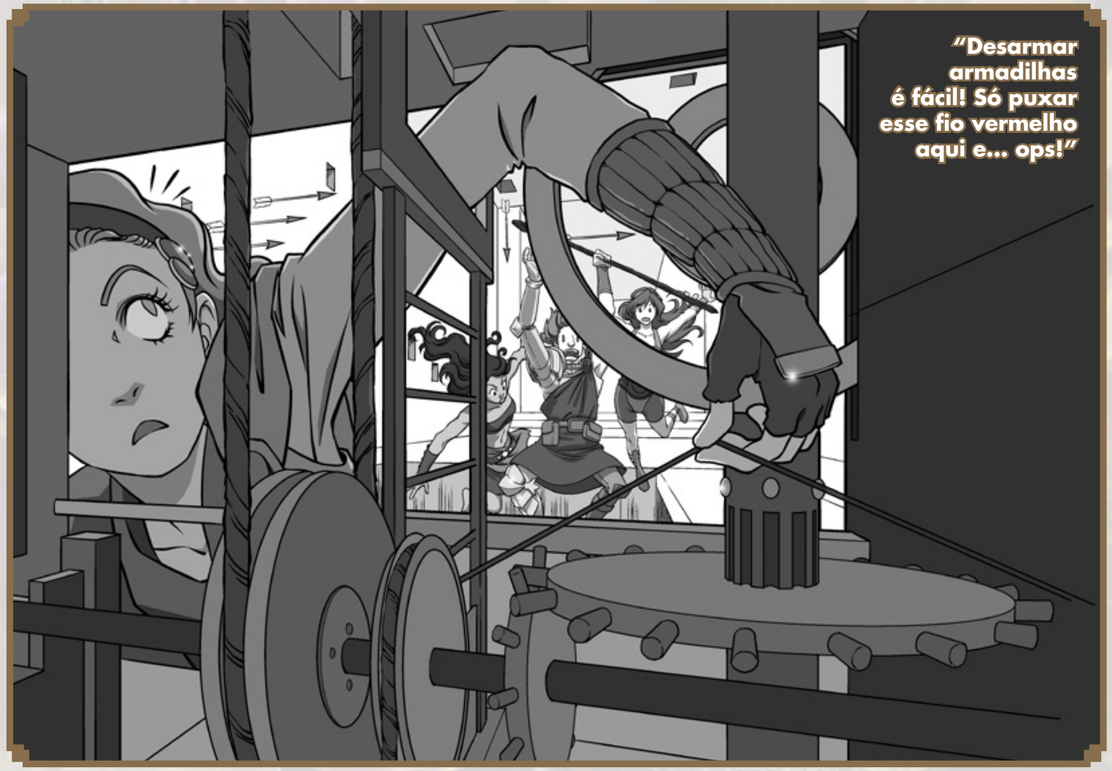
Sufocado. Incapaz de respirar. O personagem não pode falar nem emitir sons. Se ficar sufocado por um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição, fica inconsciente. Se sufocar por um número de rodadas igual ao dobro desse valor, o personagem morre.

ARMADILHAS E PERIGOS NATURAIS:
usando as Condições contra os Personagens

Existem outras maneiras práticas de transformar as condições negativas em protagonistas da cena de jogo — usando do ambiente e de armadilhas. A seguir, temos exemplos de como usar múltiplas condições para criar perigos para sua aventura que não dependa de usar criaturas ou magias contra os personagens. Essas ameaças genéricas podem ser encaixados em diversas aventuras como parte da história, ou mesmo pano de fundo para tornar um combate mais interessante, e mortal!

Avalanche

Os personagens são pegos em um deslizamento de neve. Cada personagens no caminho da avalanche deve fazer um teste de Reflexos (CD 18); se falhar sofre 5d6 pontos de dano de esmagamento e fica soterrado sob a neve — personagens soterrados ficam imobilizados e sufocados. Passar no teste reduz o dano pela metade e deixa o personagem enredado.



Caverna Vulcânica

A caverna é extremamente quente, fazendo com que todos os personagens dentro dela fiquem *aquecidos*. Realizar ações físicas demandantes como correr ou lutar requer um teste de Fortitude (CD 10). Em caso de falha, o personagem fica *fatigado*. A cada rodada, role 1d6: caso o resultado seja 1 ou 2, um dos personagens é atingido por um jato de vapor superaquecido (2d6 de dano de fogo, Reflexos CD 13 para evitar o dano).

Deslizamento

Devido um deslizamento, os personagens caem em um fosso de 9m de altura, sofrendo 3d6 pontos de dano de esmagamento. Os personagens devem fazer um teste de Fortitude (CD 5 + dano sofrido) e ficam *contundidos* em caso de falha.

Gás Paralisante

A sala é inundada de um gás amarelado. Personagens na área devem fazer um teste de Fortitude. Em caso de falha, o personagem fica *paralisado* por 1d4 rodadas. Mesmo se passar no teste, fica *fraco* por 1d4 rodadas.

Pântano Peçonhento

A área é um charco lamacento. Todas as criaturas com deslocamento terrestre são consideradas *lentas* dentro da área. Exposição prolongada à lama tóxica — passar três rodadas em contato com a lama — pode envenenar um personagem (Fortitude CD15); um personagem envenenado fica *fraco*. Para cada duas rodadas adicionais em contato com a lama, é preciso fazer um novo teste de Fortitude com CD+2. Um personagem que falhe no teste uma segunda vez fica enjoado. Se falhar uma terceira vez, fica *inconsciente*. Um personagem inconsciente cai automaticamente no mangue, ficando *caído* e *sufocado*.

Passagem nas Geleiras

Os personagens estão atravessando uma trilha no topo de uma cordilheira nevada. O clima é extremamente frio, e qualquer personagem que esteja ao ar livre *arrefecido*. Os fortes ventos tornam difícil ver e ouvir — deixando os personagens *ofuscados* e *surdos*.

Existe 50% de chance de se iniciar uma nevasca: caso aconteça, qualquer personagem ao ar livre fica *encharcado*. Passar mais de uma hora na nevasca deixa um personagem *debilitado* até que ele descanse em um lugar protegido.

Saraivada de Dardos

Essa armadilha clássica dispara uma saraivada de dardos soníferos que cobrem uma área de 3x15m. Criaturas na área devem fazer um teste de Fortitude (CD 18); caso falhem, ficam inconscientes. Se passarem, ficam sonolentas até o final da cena.

Zona de Mana Caótica

Nessa área a mana se comporta de forma estranha. Todos os personagens da na área ficam *alquebrados*. Sempre que algum personagem realizar uma ação que custa pontos de mana, deve fazer um teste de Vontade (CD 10 + PMs gastos); em caso de falha, o personagem fica *desnorteado* até o final da cena. Caso falhe no teste e esteja desnorteado, fica *pasmo* por uma rodada.

NOME DO AUTOR

STEAMPUNK BRASILEIRO

POR ENÉIAS TAVARES
FOTOS DE JOTA JOTA RUGAL

ENCONTRO ALEATÓRIO

Depois de tratar da origem da origem e das características principais do gênero steampunk, chegamos agora ao impacto que a estética retrofuturista teve e tem em nosso país. Prontos para saber como aventureiros místicos & maquinários autômatos se comportam em Terras Brasilis?

Poucas vezes em nosso país vimos uma estética, movimento ou gênero literário ser abraçado por uma comunidade tão grande de leitores e entusiastas como aconteceu na última década com o steampunk. Do norte ao sul, em cidades de pequeno, médio e grande porte, por parte de fãs de diferentes gêneros, etnias e gostos, o steampunk foi abraçado, consumido e aplaudido. Para entendermos esse fenômeno, embarquemos em nossa máquina do tempo e voltemos um pouco mais de uma década.

Se esta fosse uma história inglesa, ela começaria com cavalheiros e damas numa fria noite de inverno, perto de uma lareira e acompanhando de sofisticadas bebidas vindas da colônia. Mas como se trata de uma saga brasileira, bem... ela começa em meio ao calor das madrugadas paulistanas, com mensagens de MSN conectando os caminhos virtuais de dois amigos.

Foi em meados de 2008 que o ilustrador **Karl Felippe** passou uma madrugada explicando ao analista de sistemas **Raul Cândido** o que era o steampunk, e como aquela estética narrativa que ambos adoravam tinha nome, origem e entusiastas apaixonados. Noites depois, Cândido veio com a ideia de criarem um bar inspirado na estética. Abortaram o projeto ao darem-se conta de que criar um blog era mais fácil. Quando este foi ao ar, Cândido, a parte mais gregária da dupla, entrou em contato com Bruno Accioly, que havia criado o site **www.steampunk.com.br**, com o mesmo intuito dos dois, falar sobre o steampunk e incentivar a produção do gênero no país.

Juntos, acabaram criando um grupo que daria ferramentas para quem quisesse fazer o mesmo onde quer que morasse. Nascia assim o "Conselho Steampunk", tanto o nome quanto sua estrutura de "lojas", numa referência bem humorada a divisões de grupos e ordens que eram tão comuns no século XIX. É claro que mesmo com essas referências, os preceitos do grupo, como o conceito de cada núcleo ter sua própria independência olhava mais para frente do que para trás, vindo das ideias de Pronoia e Adocracia, além da filosofia Zippie. Nessa acepção, cada um poderia participar do seu modo, fazendo o que sabe e o que pode, para o usufruto de todos.

Sem objetivos comerciais ou hierárquicos, o Conselho é, depois de dez anos, a maior referência em termos de uma iniciativa organizada e voluntária, que encontra nos seus idealizadores constante inspiração: Cândido ministra cursos e palestras sobre a estética, Accioly é tanto autor quanto ilustrador de obras steampunk, enquanto Karl também aventura-se na escrita, além de assinar uma série de ilustrações para projetos e séries literárias de temática steampunk. Para os que insistem em conceituações, a de Accioly continua sendo, a meu ver, a melhor: "SteamPunk é a produção de ficção científica do Século XIX no Século XXI, através de qualquer forma de expressão."

Duas ações específicas ilustram a importância do Conselho enquanto agência agregadora e motivadora. A primeira delas é o maior evento dedicado ao tema, a SteamCon de Paranapiacaba. Idealizada em 2012, a ideia surgiu de Cândido e outros amigos e da vontade de criarem um evento de imersão cultural no universo steampunk, uma vez que o movimento até então apresentava apenas eventos em menor escala como piqueniques, cafés e passeios temáticos.

O local para o evento não poderia ser outro além da Vila de Paranapiacaba, em Santo André, uma vila ferroviária fundada no século XIX para abrigar os trabalhadores da São Paulo Railway, empresa responsável pela ferrovia que ligava o ABC Paulista ao litoral de Santos. Repleta de histórias desde a Era Vitoriana, incluindo lendas e mitos locais, tratava-se do cenário perfeito para um evento daquela natureza. Hoje, ela caminha para sua sétima edição, contando com organização de **Adriana Cabral**.

O que torna a SteamCon também atrativa é o fato de a cada ano contar com uma temática diversa, tudo para inspirar os steamers e entusiastas, além de levar cultura e diversão a todos, inclusive para a população da vila, que vive majoritariamente do comércio e turismo. Dentre os assuntos explorados em suas edições, vimos temas como Julio Verne, Weird West e O Sobrenatural do Século XIX. Esses temas inspiraram artistas e artífices como **Isa Alves**, **André Calixto**, **Henrique Cruz** e **Hermes Barreto Neto**, entre outros, a produzirem figurinos fabulosos e inesquecíveis, como evidenciam as fotos que ilustram essa matéria.

Além disso, uma ênfase muito especial é dada à educação e cultura, uma vez que uma programação muito variada com escritores, professores e artistas é sempre pensada, além de mostras e exposições exclusivos, com merecido destaque ao Gabinete de Curiosidades do Dr. Absonus, idealizado por **Rodrigo dos Santos Peixoto** e **Madame Clerr**. Além do mercado, que recebe comerciantes e produtores

para expor e vender seus produtos, a Caça ao Tesouro organizado pelo grupo Piratas! movimenta o evento. Findam muitas edições um onírico Baile Steampunk, festa a caráter realizado no Teatro Lira Serrano.

A segunda ação de destaque nasceu de uma entusiasta e participante do conselho chamada **Débora Puppet**, de Campinas. Steamer e Cosplayer, Débora criou o Canal Steampunk em 2015 para suprir a necessidade de conteúdo em vídeo a respeito da temática e de outros subgêneros da ficção científica, além de proporcionar uma visão geral de como a cultura steampunk pode ser vista em outras artes, como moda, artes plásticas, games, música e RPG. O Canal conta com participações de vários artistas, escritores e profissionais que atuam no meio. Como o steampunk é um convite ao "Do It Yourself", Puppet também inclui tutoriais de como fazer acessórios e peças exclusivas de figurino. Segundo ela, é como se o canal "fosse um portal para um novo mundo de possibilidades, aceitação, empoderamento, pensamentos e criação."

Servindo tanto como divulgação e aprendizado, Débora também cobre eventos geeks do país, com destaque para as últimas edições da Bienal do Livro do Rio e a Comic Com Experience, muitas vezes em parcerias com editoras como New Order e Jambô. Esse trabalho acaba se espraiando também para a vida profissional de Puppet, que tem atuado como cosplayer contratada em eventos, ministrante de cursos sobre criação de "props" para o SESC de SP e como figurinista, como na série A Todo Vapor!, na qual ela, **Jesse Reeves** e **Thaís Viana** assinam os trajes dos personagens.

Nos últimos anos, dada a popularidade crescente do gênero e do público, outras ações nasceram tanto na capital paulistana quanto no interior do estado. São Paulo tem hoje, por exemplo, a SteamFactory, um restaurante temático localizado no Bairro Ipiranga e completamente dedicado à estética steampunk. Além de uma ambientação retrofuturista e dos funcionários paramentados, o bar temático tem recebido eventos e encontros dedicados tanto à cultura steampunk quanto à literatura fantástica.

Outro exemplo é a Steampunk Santos. Criado em 2017, a ideia de Alexandre Barbosa e Danielle Escrivão era a de levar um evento temático para a sua cidade. O resultado foi maior do que o esperado e através do apoio da Secretaria de Cultura da cidade, a dupla realizou uma segunda edição. Hoje, se preparam para a terceira, que deverá ocorrer em junho de 2020. Com uma média de 2000 visitantes, o evento recebe escritores, quadrinistas, livreiros, produtores de jogos, artesãos, produtores audiovisuais e fãs de ficção científica em geral, oferecendo palestras, oficinas, shows de música e dança, tudo de forma gratuita. O objetivo, reforça Alexandre, é divulgar e fomentar não só o steampunk, como também a ficção científica em geral.

No Rio de Janeiro, o steampunk também chegou, onde desde 2012 tanto grupos de fãs quanto integrantes do Conselho Steampunk têm se reunido em eventos em livrarias e parques, além de lançamentos de livros. Este foi o caso do lançamento de *Guanabara Real A Alcova da Morte* (AVEC Editora) em 2017 na livraria Cultura da Cinelândia como também no de *Juca Pirama Marcado para Morrer* (Jambô Editora) na Bienal do Livro do Rio de Janeiro. Entre seus integrantes mais atuantes, estão **Ricardo Cavalcanti**, **Morgana Moreira**, **Roberta Clarín** e **Matheus Barroso**. Ao lado dos estados de MG e RS, o Rio esteve entre os primeiros grupos do Conselho.

Além do fervilhante eixo Rio-São Paulo, o steampunk espraiou-se para outras capitais, como é o caso de Curitiba. Em meados de 2011, surgiu o grupo "Loja Paraná do Conselho Steampunk", a partir de trocas de e-mails entre **Carlos Alberto Machado**, professor e escritor, e Bruno Accioly. Participando de diversos eventos literários e geeks, o grupo rapidamente ganhou destaque e cresceu em número de participantes ativos, indo dos três iniciais para quase uma centena em 2020, com especial energia por parte de **André Wielgosz Leite** e **Priscila Dalmarco**, entre outros.

No campo social, o grupo paranaense participa de eventos, divulgando o seu "Museu e Biblioteca SteamPunk" e organizando oficinas de criação, além de dois encontros anuais: o "Convescote SteamPunk" e o "Café à Vapor". No campo cultural, eles criaram duas fotonovelas estreladas por personagens do grupo – "Carnivale SteamPunk" e "A Maldição do Faraó" – além de uma terceira com o grupo de Campinas – "Sequestro no Trem". Entre seus membros, há diversos ganhadores de concursos de cosplays, autores, músicos e artistas que estão sempre criando novos conteúdos com "Fogo na Caldeira e Asas à Imaginação", como rege seu lema.

No Rio Grande do Sul, além de encontros ocasionais de entusiastas de Porto Alegre – especialmente envolvendo o grupo Piquenique Vitoriano – há um grupo de escritores e professores atuando em Santa Maria. Sediados na Universidade Federal de Santa Maria, eu, **AZ Cordenonsi** e **Nikelen Witter** organizamos um dos primeiros eventos acadêmicos dedicados ao tema em novembro de 2017, I Colóquio de Estudos Retrofuturistas, que debateu tecnologia, misticismo e sociedade do século XIX.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Indo do sul ao norte, chegamos em Salvador para visitar a Frota Steampunk. Criada oficialmente em novembro 2014, quando um grupo de amigos percebeu o interesse comum pelo steampunk. **Adriana Aragão** foi quem tomou a iniciativa de buscar contato com outros grupos dentro e fora do país, vendo os diversos modos que se organizavam, suas atividades e inspirações, e com isso foi escolhida presidente da Frota. Não demorou muito para o grupo crescer, tendo um núcleo de organizadores de mais de 10 pessoas, com mais de 50 membros no grupo no início de 2020.

Nestes cinco anos, a Frota já organizou palestras – SteamTalks, ensaios fotográficos temáticos – incluindo uma Pool Party, algo bem inovador no país –, e participou de eventos de cultura nerd com salas criativas e de temas diversos associados ao steampunk (submarino, western e carnival), além de organizar encontros entre seus participantes. O grupo se firmou como uma comunidade bastante ativa, focada principalmente na interação e, acima de tudo, na diversão de seus membros.

Outro grupo atuante é o da Loja Ceará. Formada em 2011, com a palestra "O que é Steampunk" na Livraria Saraiva de Fortaleza, o grupo esteve presente em eventos como M.A.A.T.S (Mega Amostra de Animes Tenshi's Soul) e SANA (Super Amostra Nacional de Animes). Em 2013, participaram novamente do SANA, onde montaram o trabalho cenográfico Gabinete de Curiosidades Steampunk do Brasil. Suas ações também incluem workshops de criação de personagens, toyart e tecnologia steampunk, além da participação no FORPG (Fortaleza do RPG) e na Bienal do Livro do Ceará de 2014, este com a participação do quadrinista **Zé Wellington**, autor da HQ *Steampunk Ladies*. Entre seus participantes, destacamos **Anne Rodrigues**, **Igor Lins**, **Michell Vaspiano**, **Gabrielle Mendonça**, **Rebeca Nunes**, **Ângela Lindemberg** e **Natasha Lins** (Miss Hide), além de **Igor Lins** e **Sérgio Magalhães**.

Avançando em nossa viagem, a Loja Pernambuco do Conselho Steampunk foi criada ainda em 2010, sendo uma das pioneiras. Nesse período, o conselho steampunk

contribuiu com o crescimento do movimento retrofuturista, produzindo encontros onde os adeptos da cultura Steampunk podiam trocar conhecimentos e produzir conteúdos. Com o passar do tempo, outros grupos sugiram, e um deles foi a Liga Steampunk PE.

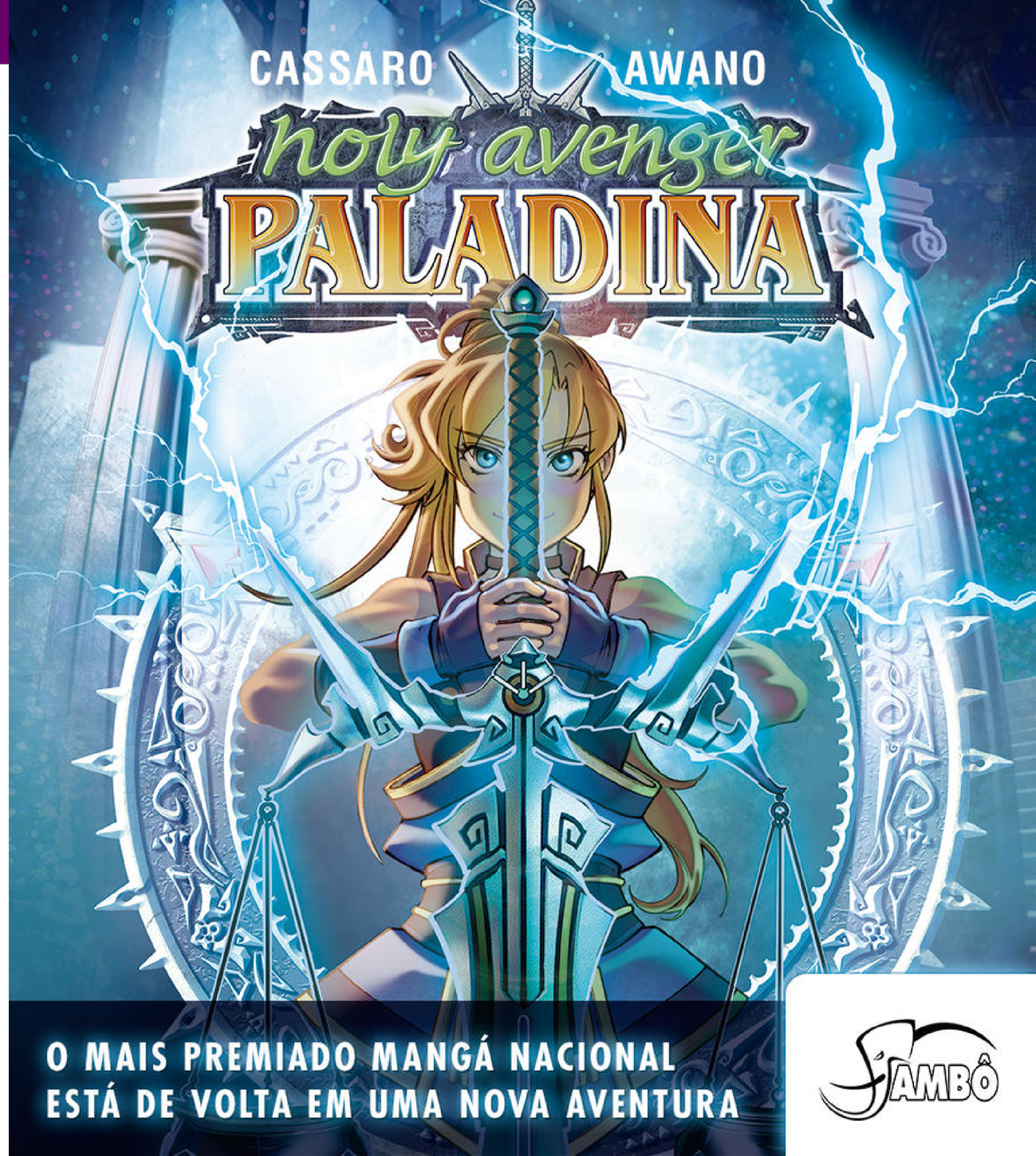
Fundada em 10 de Setembro de 2011, a Liga Steampunk tinha por intuito elevar a cultura steampunk e torná-la mais popular. Após vencer em primeiro lugar a "Liga Cosplay Contest" – um evento local de cultura pop com foco na produção dos cosplays –, a Liga Steampunk foi convidada a participar de eventos, ministrar palestras, oficinas e apresentações temáticas. A Liga interrompeu suas atividades em 2014, interrompendo assim a maioria das atividades relacionados ao tema no estado.

Porém, com a regular publicação de obras literárias brasileiras voltadas à estética, a cena steampunk pernambucana teve um novo levante em 2018 com a criação do termo Cyberagreste, que impulsionou a produção literária sobre o tema, e com o livro Mechamonte - Expresso *para o fim* do autor **Leonardo Philipe**. Em 2020, a Liga Steampunk PE retornou às atividades, com o apoio do grupo Crônicas Fantásticas, este capitaneado por **José Neto** e **Manoela Barreto**. Em seus planos está a realização de um novo evento em 2020 com atrações como painéis e debates sobre a produção Steampunk na literatura, além de mesas de RPG e oficinas de Steamplay.

Outras muitas iniciativas ainda poderiam ser citadas ou detalhadas, como o Passeio de Maria Fumaça de Campinas, os grupos do Picnic Vitoriano em várias cidades, além de grupos localizados como os de Sorocaba e Florianópolis – este responsável pela Sociedade Histórica Desterrense –, além de convescotes, exposições, colóquios e clube de leitura que se organizam de forma esparsa. Se você quiser saber mais sobre qualquer um dos grupos ou projetos acima, siga suas páginas e perfis no Facebook e no Instagram, onde muitas das ações e eventos são divulgados.

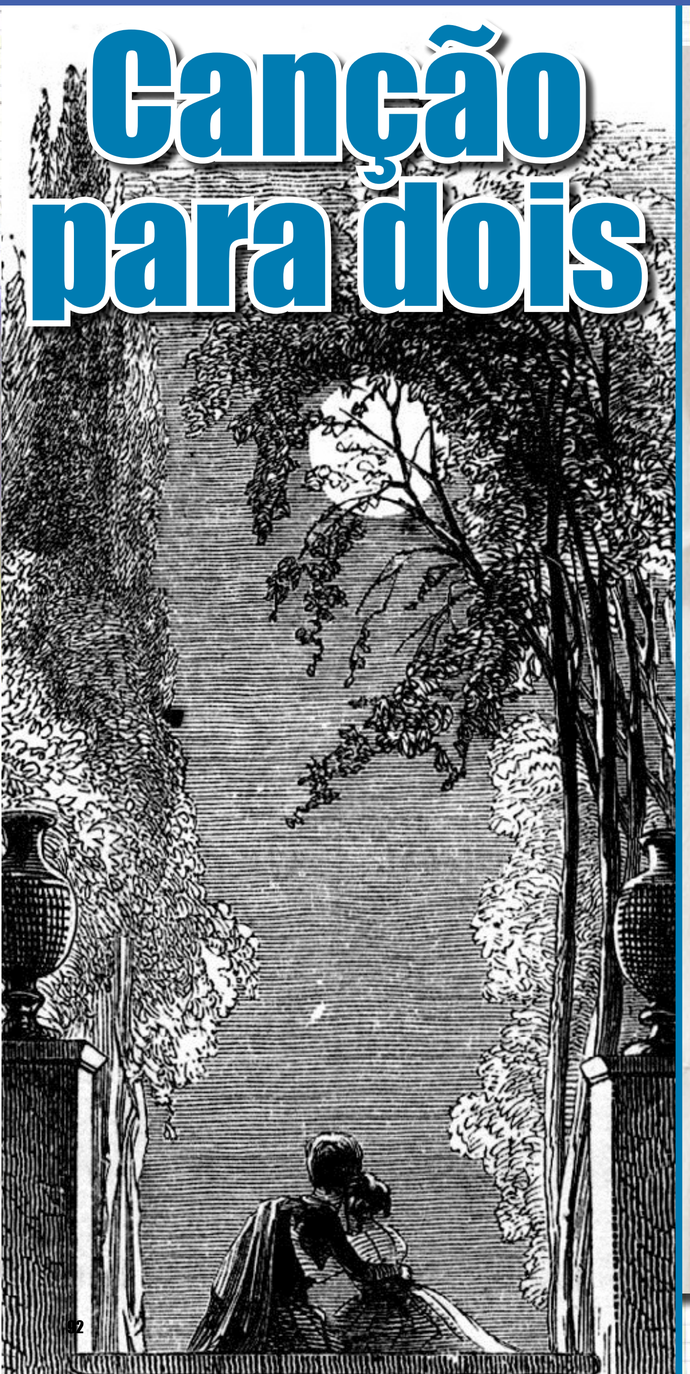
Se dúvida, o steampunk veio para ficar e inspirar ações e encontros, justamente o que a cena cultural brasileira mais necessita. Mas a história não finda aqui, pois todas essas ações também abririam o campo para o surgimento de uma cena literária dedicado ao gênero. Será sobre essa cena, seus autores e obras que iremos nos concentrar no Encontro Aleatório do mês que vem, num texto que encerra a nossa jornada pelo steampunk e sua inserção no cenário brasileiro!

Enéias Tavares é o criador de *Brasiliana Steampunk* e *A Todo Vapor!*, duas séries que reinterpretam o Brasil e sua cultura a partir de um universo retrofuturista, sendo seu último romance *Juca Pirama Marcado para Morrer*, publicado pela Jambô Editora. Para esse texto, ele agradece especialmente a **Jota Jota Rugal**, pelas fotos fantásticas que ilustram o que acontece quando diversos talentos se encontram numa cidade e num evento como a SteamCon de Paranapiacaba, a **Karl Felippe**, **Bruno Accioly** e **Raul Cândido**, os fundadores do Conselho Steampunk, a **Adriana Cabral**, uma das organizadoras da SteamCon, ao **Alexandre Barbosa**, idealizador da Steampunk Santos, a **Débora Puppet**, do Canal Steampunk, ao **Ricardo Cavalcanti**, da Loja Rio de Janeiro, **André Wielgosz Leite**, da Loja Paraná, a **Nai-Chan Thinai**, da Frota Steampunk de Salvador e ao **José Neto**, do Crônicas Fantásticas. Sem eles e muitos outros heróis, a história do steampunk em nosso país sequer existiria!



PEQUENAS AVENTURAS

Canção para dois



Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval, como *Tormenta RPG*, *Dragon Age* e outros. É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Canção para dois* é uma trama paralela para ser introduzida em campanhas já em andamento.

Um novo seguidor

Após mais uma aventura, enquanto param para descansar, o grupo de heróis se sente observado. Um jovem de aspecto agradável — e espírito bastante entusiasmado — tem seguido seus passos há algum tempo. Talvez, o percebam espiando, sentado em uma das mesas da taverna onde jantam. Ou talvez ele simplesmente caia de cima de uma árvore, enquanto levantam acampamento em meio a terras ermas.

Ele se apresenta como Endrigo de Sergestus e segura, em suas mãos trêmulas, um alaúde!

É um bardo estrangeiro vindo de um reino pequeno e desimportante localizado entre divisas e fronteiras. Está tentando a sorte longe de casa. Endrigo é grande fã dos heróis e de seus feitos — sobre os quais tem um conhecimento enciclopédico. Confessa diante de todos que eles foram à inspiração para que finalmente resolvesse pôr o pé na estrada e tentasse viver de sua arte! Tudo o que deseja é mostrar sua nova composição, feita em homenagem a uma das lendárias jornadas do grupo, e pedir a benção deles para cantá-la! Se há um bardo no grupo, Endrigo irá tratá-lo com reverência e adulá-lo como mestre, ficando ainda mais eufórico para mostrar sua obra.

Se o grupo não afastar Endrigo (ou quebrar o alaúde de alguma forma!) ele aproveitará a oportunidade para cantar. O Mestre pode pedir aos jogadores que escolham um feito específico e digno de nota, que é o objeto da canção do jovem bardo. Pode ser algo épico como ter desbravado um labirinto ou matado um monstro. Cômico como uma grande confusão realizada em algum reino. Ou trágico como a morte de um companheiro em batalha.

Endrigo desafina ao cantar a primeira nota da música. Imediatamente se desmancha em desculpas, e pede que os heróis o deixem começar outra vez! Caso o grupo permita — ou se o jovem bardo for apenas ignorado — ele tentará novamente, e desta vez o resultado é impressionante. Não só sua voz brada num timbre límpido e cadenciado, a apresentação é carregada de emoção. Peça testes de vontade ou similares ao grupo — aquele que falharem não conseguem esconder suas emoções e começam a rir ou chorar!

Após a apresentação, Endrigo perguntará ao grupo se pode se juntar a eles, para registrar seus outros feitos.

Meses depois...

Caso os personagens aceitem Endrigo no grupo, alguns meses depois, eles começam a colher os frutos de tal amizade — não pagam mais por hospedagem após as apresentações do bardo, filas de pretendentes espreitam e cada esquina, e todos passam a receber convites para jantar com a nobreza! Se há outro bardo no grupo, Endrigo irá se focar na composição de músicas em parceria com ele (o destaque maior deve sempre ser do personagem jogador!)

Pergunte aos jogadores como os personagens aproveitam a fama — cada um pode realizar uma cena rápida mostrando algum benefício que conseguiu — um desconto especial num item mágico, um encontro com um príncipe ou princesa, acesso a uma biblioteca com tomos arcanos antigos ou uma visita a um local sagrado permitido apenas a membros do alto clero, etc... Dê liberdade para que possam criar e descrever as próprias cenas. A partir deste momento, comunique que todos os personagems têm algum tipo de bônus permanente em interações sociais.

Coração partido

Então um belo dia, as coisas mudam. Endrigo começa a sumir por longos períodos, voltando completamente bêbado. Às vezes, enquanto dorme no acampamento, é possível ouvi-lo tendo crises de choro. Ele recusa pedidos de nobres para compor novas músicas. Em tavernas, já não toca mais suas famosas composições, mas cantigas populares de amor — de inegável beleza — mas também tristes e melancólicas. Logo os personagens vêem os efeitos de sua fama cancelados! (Em termos de regras, eles perdem o bônus que receberam).

O bardo está, obviamente, apaixonado. O objeto de seu afeto é uma jovem da mesma idade e integrante da nobreza, chamada Lady Rafaella De Amicis. Ele a conheceu durante a apresentação no palacete de sua família, e os dois travaram uma forte amizade, que têm mantido por cartas. Rafaella, no entanto, parou de respondê-lo e guardas o proíbem de entrar no palácio! Endrigo está certo de que se ao menos alguém do grupo falasse com sua amiga, as coisas se esclareceriam.

Como o grupo lida com a situação, cabe aos jogadores decidir.

Os guardas do palacete impedem acesso a qualquer um deles, mas não é difícil, com os testes adequados, se infiltrar lá dentro ou conseguir uma audiência com a dama. Ela revela a verdade. Não deixou de responder Endrigo por vontade própria, mas por uma decisão de sua família, que não quer vê-la envolvida com "um artista plebeu e miserável". Os guardas do palacete têm interceptado as cartas e proibido o acesso do bardo. Ela pede o grupo ajuda para fugir de casa e ir até Endrigo, encontrá-lo.

Somente amigos

Se o grupo consegue reunir Endrigo e Rafaella, os dois apenas conversam, reclusos por alguns dias. A nobre explica que não o ama — apesar de estimá-lo como artista e amigo. Endrigo diz que isto não importa. Apesar de ter se apaixonado, ele também a estima em primeiro lugar como amiga, e como a grande poetisa que é. Rafaella jura retomar o contato e convidar a todos para um novo reencontro, assim que conseguir lidar com suas questões familiares.

Antes de partir, entrega uma joia valiosa como recompensa ao grupo. E folhas escritas ao bardo. É um poema. Sobre dois artistas talentosos e o grupo de heróis que ajudou a reuni-los. Nas mãos do compositor, se fundirá a uma nova melodia, e transformado numa balada destinada a ecoar por todas a tavernas e palcos do reino — outro grande sucesso.

DAVIDE DI BENEDETTO

ZUMBIS DE FERRO

Os Kabaneri da Fortaleza de Ferro: quando o steampunk encontra zumbis!

Zumbis. Monstros sem mente, impulsionados por uma fome voraz. Figurinha certa em fantasia medieval como bucha de canhão para necromantes e demônios. Seres onipresentes na cultura pop, figurando em vários filmes pós-apocalípticos. Com tanta atenção dada aos zumbis, não é surpreendente que apareçam alguns exemplos... diferentes.

Os Kabaneri da Fortaleza de Ferro (*Koutetsujou no Kabaneri*, no original) é uma série de animação produzida pelo Wit Studio (*Attack on Titan*) e exibida no Prime Video. Em um Japão steampunk, a única coisa que mantém a sociedade funcionando é uma rede ferroviária e seus trens blindados. As poucas cidades restantes estão sob sítio dos kabane, um tipo de morto-vivo que infecta suas vítimas com a mordida e se alimenta de sangue. Eles são fortes, rápidos, incansáveis e param somente quando têm a cabeça arrancada ou o coração perfurado. Isso é extremamente difícil, já que o coração dos kabane é rodeado por uma jaula quase impenetrável e sua pele é duríssima devido a uma substância semelhante a aço derretido que circula em suas veias.

O perigo não termina aí. Já perigosos individualmente, os kabane sempre atacam em grupo e podem se fundir numa colônia monstruosa e gigantesca chamada de fumaça negra. Alguns indivíduos isolados que sobrevivam o bastante podem recobrar memórias de quanto eram humanos, se tornando um tipo mais perigoso de morto-vivo, os wazatori. Finalmente, experimentos para enfrentar a ameaça resultaram no híbrido kabaneri.

Em *Império de Jade*, os kabane funcionam bem como uma ameaça esquecida pelos habitantes de Tamu-ra. Uma crise similar ao que aconteceu no desenho pode ser lembrada como uma lenda de séculos no passado. Diante do fantasma da Tormenta e do esforço investido na reconstrução da ilha, os kabaneri podem se tornar um problema novamente apenas por terem sido esquecidos. Já em *D&D* e *3D&T* você não precisa de muita desculpa para apresentar um novo tipo de monstro... especialmente quando os jogadores acharem que estão prestes a enfrentar zumbis tradicionais.

Kabane

O tipo mais comum de zumbi de ferro, um kabane por si só é uma ameaça considerável para guerreiros inexperientes. Para melhorar a situação, eles sempre atuam em grupo.

3D&T — FN

F2 (perfuração), H3, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Aceleração.

Desvantagens: Dependência (sangue), Inculto, Má Fama, Monstruoso.

Império de Jade — ND 5

Youkai (shiryou) 6, Médio, Desumano.

Iniciativa +6.

Sentidos: Percepção +1, faro.

Classe de Armadura: 19 (+3 Des, +3 armadura natural, +3 nível).

Pontos de Vida: 36.

Pontos de Magia: 18.

Resistências: Fort +5, Ref +8, Von +1; redução de dano 10.

Deslocamento: 9 m.

Ataques corpo-a-corpo: mordida +9 (1d6+6).

Habilidades: For 16, Des 16, Con –, Int 3, Sab 6, Car 5.

Perícias: Acrobacia +12, Atletismo +12.

Sede de sangue. O simples cheiro do sangue de um oponente atiça o apetite de um kabane. O zumbi de ferro tem um bônus de +2 em ataques contra alvos que já perderam pontos de vida com vantagem.

Saltos poderosos. O zumbi de ferro pode conjurar o jutsu *pernas do gafanhoto* pelo custo normal em PMs.

Maldição do ferro. Uma vítima reduzida a zero pontos de vida pela mordida de um kabane se ergue como outro zumbi de ferro em 1d6 minutos.

D&D

Morto-vivo Médio, Caótico e Mau.

Classe de Armadura 16 (pele de ferro).

Pontos de Vida 45 (6d8+18).

Deslocamento 9 m.

For 16, Des 16, Con 16, Int 3, Sab 6, Car 5.

Salvaguardas For +5, Des +5.

Imunidades a dano veneno.

Perícias Acrobacia +5, Atletismo +5.

Sentidos Percepção passiva 10.

Idiomas entende Comum mas não pode falar.

Nível de Desafio 4 (1100 EXP).

Coração de ferro. Somente golpes capazes de penetrar a jaula que protege o coração de um kabane podem matá-lo. Se for reduzido a zero pontos de vida por um ataque que cause menos de 10 pontos de dano, o kabane fica com 1 ponto de vida.

Sede de sangue. O simples cheiro do sangue de um oponente atiça o apetite de um kabane. O zumbi de ferro faz ataques contra alvos que já perderam pontos de vida com vantagem.

Saltos poderosos. Um kabane soma o dobro do seu modificador de proficiência em jogadas de Atletismo para saltar (modificador final +7) e tem sua distância de salto triplicada.

Maldição do ferro. Uma vítima reduzida a zero pontos de vida pela mordida de um kabane se ergue como um kabane em 1d6 minutos.

Ações

Mordida. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 8 (1d10+3) pontos de dano perfurante.

Wazatori

Essa forma mais evoluída de kabane retém lembranças da sua vida anterior e tem sua mente mais fresca. Quase sempre armados, são mais habilidosos e perigosos que suas contrapartes primitivas. São muito raros; normalmente apenas um kabane dentro de uma horda é wazatori.

3D&T — 11N

F3 (depende da arma), H4, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (F).

Desvantagens: Dependência (sangue), Inculto, Má Fama, Monstruoso.

Perícias: um wazatori tem três especializações escolhidas aleatoriamente, lembranças de sua vida anterior.

Império de Jade — ND 8

Youkai (shiryou) 10, Médio, Desumano.

Iniciativa +17.

Sentidos: Percepção +13, faro.

Classe de Armadura: 25 (+4 Des, +6 armadura natural, +5 nível).

Pontos de Vida: 60.

Pontos de Magia: 30.

Resistências: Fort +7, Ref +11, Von +7; redução de dano 20.

Deslocamento: 9 m.

Ataques corpo-a-corpo: arma do passado +17 (1d10+9).

Habilidades: For 22, Des 18, Con –, Int 6, Sab 10, Car 8.

Perícias: Acrobacia +17, Atletismo +19.

Saltos poderosos. O wazatori pode conjurar o jutsu *pernas do gafanhoto* pelo custo normal em PMs.

Lembranças póstumas. Um wazatori tem lembranças vagas de sua vida humana. Ele é treinado em duas perícias escolhidas aleatoriamente. Alternativamente, uma dessas perícias pode ser trocada por um jutsu conhecido ou por um talento.

Equipamento: arma obra-prima.

D&D

Morto-vivo Médio, Caótico e Mau.

Classe de Armadura 16 (pele de ferro).

Pontos de Vida 95 (10d8+50).

Deslocamento 9 m.

For 22, Des 18, Con 20, Int 6, Sab 10, Car 8.

Salvaguardas For +9, Des +7, Sab +3.

Imunidades a dano veneno.

Perícias Acrobacia +7, Atletismo +9, duas outras perícias (ver abaixo).

Sentidos Percepção passiva 13.

Idiomas entende as línguas que falava em vida, mas fala lentamente com palavras soltas.

Nível de Desafio 8 (3900 EXP).

Coração de ferro. Como a habilidade de kabane, mas até 20 pontos de dano.

Saltos poderosos. Como a habilidade de kabane.

Lembranças póstumas. Um wazatori tem lembranças vagas de sua vida humana. Ele entende as línguas que falava em vida e tem proficiência em duas perícias escolhidas aleatoriamente.

Ações

Arma do passado. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +9 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 11 (1d10+6) pontos de dano perfurante.

Multiataque. O wazatori faz dois ataques com arma do passado.

Reações

Aparar. O wazatori pode somar +3 à sua CA contra um ataque que o atingiria.

Fumaça Negra

Esse tipo monstruoso de zumbi, também conhecido como colônia, é na verdade um amontoado de kabane e outros corpos fundidos numa estrutura monstruosa. Com uma consciência tão rudimentar quanto a dos zumbis de ferro que compõem seu corpo, a fumaça negra anseia por destruir e consumir: quaisquer corpos podem ser assimilados pela amálgama, compensando aqueles que já foram destruídos. Da mesma forma que os kabane individuais, a fraqueza da fumaça negra está em seu coração. A diferença é que esse coração é um kabane por si só, preso em uma jaula impenetrável!

3D&T — 1RS

F5 (esmagamento), H2, R3, A5, PdF3; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (F), Regeneração.

Desvantagens: Inculto, Má Fama, Monstruoso, Ponto Fraco.

Império de Jade — ND 16

Youkai (shiryou) 20, Colossal (comprido), Desumano.

Iniciativa +10.

Sentidos: Percepção +8, faro.

Classe de Armadura: 35 (+10 nível, +23 armadura natural, -8 tamanho).

Pontos de Vida: 120.

Pontos de Magia: 60.

Resistências: Fort +12, Ref +12, Von +10; redução de dano 30.

Deslocamento: 18 m.

Ataques corpo-a-corpo: 3 pancadas +20 (2d8+18).

Habilidades: For 26, Des 10, Con –, Int 3, Sab 6, Car 5.

Coração. No centro da colônia que forma a fumaça negra, um kabane está envolto em uma jaula similar à que protege o coração dos kabane. A jaula tem CA 10 e 100 pontos de vida. Enquanto a jaula não for penetrada e esse kabane não for destruído, a fumaça negra regenera 60 pontos de vida no começo do seu turno e não pode ser morta.

Consumir. Quando um cadáver está a 4,5m da fumaça negra, ela pode assimilá-lo ao seu corpo como uma reação. Isso custa 5 PMs e dá 30 pontos de vida temporários à colônia.

D&D

Morto-vivo Médio, Caótico e Mau.

Classe de Armadura 20 (pele de ferro).

Pontos de Vida 390 (20d20+160).

Deslocamento 18 m.

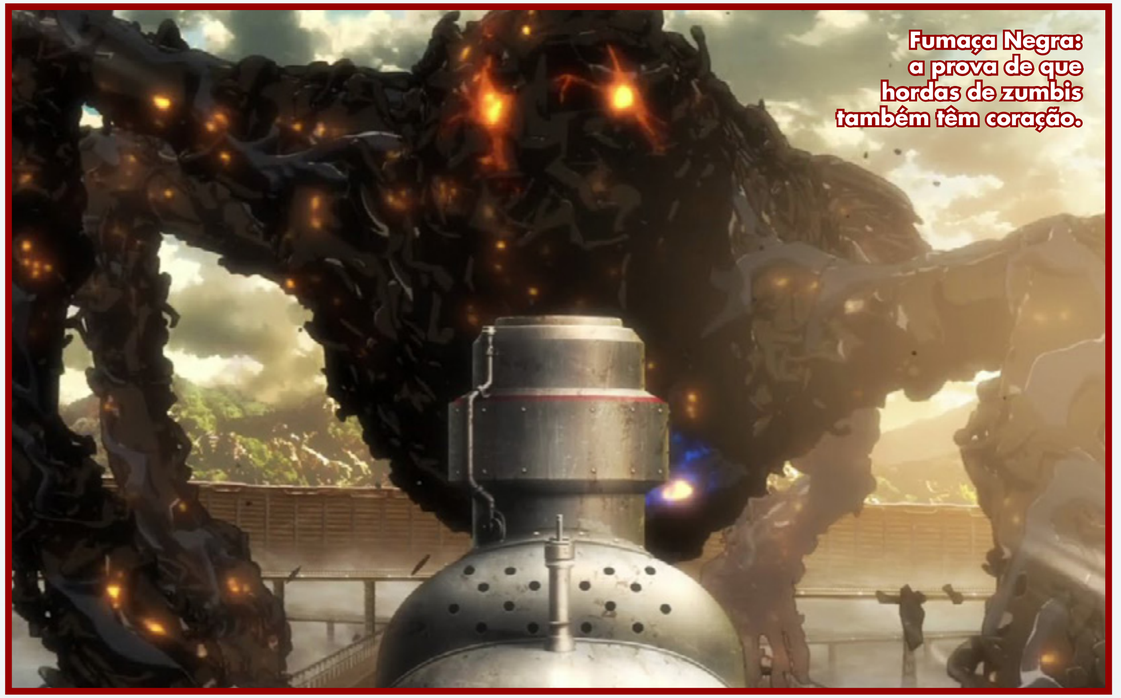
For 26, Des 10, Con 26, Int 3, Sab 6, Car 5.

Salvaguardas For +14.

Imunidades a dano veneno, armas não-mágicas.

Sentidos Percepção passiva 8.

Idiomas entende as línguas que o coração falava em vida, mas não fala.



Nível de Desafio 23 (50000 EXP).

Coração. No centro da colônia que forma a fumaça negra, um kabane está envolto em uma jaula similar à que protege o coração dos kabane. A jaula tem CA 10 e 100 pontos de vida. Enquanto a jaula não for penetrada e esse kabane não for destruído, a fumaça negra regenera 50 ponto de vida no começo do seu turno e não pode ser morta.

Ações

Pancada. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +14 para acertar, alcance 4,5 m, um alvo. Dano: 11 (4d10+8) pontos de dano contundente. O dano contra objetos é dobrado.

Multiataque. A fumaça negra faz três ataques de pancada.

Reações

Consumir. Quando um cadáver está a 4,5m da fumaça negra, ela pode assimilá-lo ao seu corpo como uma reação. Isso dá 25 pontos de vida temporários à colônia.

Kabaneri

Diferente dos outros tipos de zumbi de ferro, os kabaneri mantém sua consciência, inteligência e habilidades. Eles surgem no caso raríssimo em que o vírus responsável pela transformação em zumbi de ferro não chega ao cérebro. Parte humano e parte kabane, precisam se alimentar de sangue para sobreviver. São muito raros e são construídos como personagens em vez de monstros, podendo inclusive servir de opção para os personagens dos jogadores.

3D&T

Kabaneri (2 pontos)

- **F+1, H+1.** Kabaneri são fortes e ágeis.
- **Dependência.** Kabaneri precisam consumir sangue fresco. Faça um teste de Resistência ao final de cada dia sem sangue, com um redutor de -1 para cada dia consecutivo. Em caso de falha, o kabaneri entra em um estado semelhante à Fúria, lutando até matar para obter sangue.
- **Velocidade.** Kabaneri são ágeis. Eles podem comprar as vantagens Aceleração e Ataque Múltiplo juntas por apenas 1 ponto.
- **Fúria de Ferro.** Gastando um movimento e 5 PM, um kabaneri pode entrar em um estado de fúria controlada. Nesse estado, ele recebe F+1 e H+1. A Fúria de Ferro dura uma rodada para cada ponto de R do kabaneri.

Império de Jade — ND 9

+4 Força, +2 Destreza, +2 Constituição, -2 Carisma. Kabaneri são fisicamente superiores a humanos, mas a infecção os torna distantes e temidos.

Ágil. O deslocamento base de um kabaneri é 12m. Além disso, eles recebem um bônus de +2 em Acrobacia e Atletismo.

Sede de sangue. Os kabaneri não precisam comer ou beber como normal, mas precisam consumir uma quantidade considerável de sangue todos os dias. Doar essa quantidade de sangue para um kabaneri causa 1 ponto de dano na Constituição; caso um grupo de mais de dez pessoas faça a doação, elas não sofrem esse dano, em vez disso perdendo 1 ponto de vida cada. Esse dano pode ser curado normalmente. Caso não se alimente dessa forma pelo menos uma vez por dia, o kabaneri deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 20). Caso falhe, ele entra em um estado de frenesi similar ao dos kabane, se tornando um PNJ, e mata a primeira pessoa que conseguir para beber seu sangue.

Fúria de ferro. Ao custo de 5 PM, um kabaneri pode entrar num estado de fúria controlada. Nesse estado, todas as suas jogadas de ataque e dano recebem um bônus de +2 (ou +4 a partir do nível 11). A fúria de ferro dura uma quantidade de rodadas igual a 3 + modificador de Con do kabaneri.

D&D

Aumento no valor de habilidade. Seu valor de Força aumenta em 2 e seu valor de Destreza aumenta em 1.

Deslocamento. Seu deslocamento básico é 12m.

Ágil. Você é treinado em Acrobacia e Atletismo.

Sede de sangue. Você não precisa comer ou beber como os demais personagens, mas precisa consumir uma quantidade considerável de sangue todos os dias. Doar essa quantidade de sangue para um kabaneri custa 1 dado de vida durante um descanso curto; caso um grupo de mais de dez pessoas faça a doação, em vez disso eles perdem 1 ponto de vida cada. Esse dano pode ser curado normalmente. Caso não se alimente dessa forma pelo menos uma vez por dia, o kabaneri deve fazer um teste de resistência de Sabedoria (CD 20). Caso falhe, ele entra em um estado de frenesi similar ao dos kabane, se tornando um PNJ, e mata a primeira pessoa que conseguir para beber seu sangue.

Fúria de ferro. Uma vez como uma ação bônus a cada descanso longo, um kabaneri pode entrar num estado de fúria controlada. Nesse estado, todas as suas jogadas de ataque com armas são feitas com vantagem. A fúria de ferro dura uma quantidade de rodadas igual ao modificador de Constituição do kabaneri (no mínimo uma rodada).

THIAGO ROSA

Ilustração de Larry Elmore

DOIS, NÃO MAIS QUE DOIS!

Burros, covardes, encardidos... e não sabem contar acima de "dois". Eles são os anões tolos, direto dos romances de *Dragonlance* para sua campanha medieval.

TESOUROS ANCESTRAIS

Pertencentes ao universo de *Dragonlance*, um dos mais famosos cenários de campanha de *Dungeons and Dragons*, os anões tolos estão entre as criaturas mais engraçadas e curiosas do mundo de Krynn. Com um papel importante no romance *Dragões do Crepúsculo do Outono*, recém lançado pela Jambô, os tolos não são poderosos ou heróicos — muito pelo contrário! Costumam ser vistos como idiotas e miseráveis pelos demais habitantes de Krynn. Mas qualquer RPGista vai logo perceber que eles podem ser muito divertidos...

De acordo com os sábios, os Anões Tolos (ou Aghar, como também são chamados) podem ser considerados primos distantes dos Hylar, um clã de anões do mundo de Krynn. Embora lembrem fisicamente os anões normais, as condições precárias em que vivem normalmente acabam marcando-os com bolhas, cicatrizes e manchas. Higiene é um conceito alienígena para eles. Os tolos não vêem nada de errado em tomar cerveja derrubada no chão, enfiar-se na lama para depois deitar na cama da estalagem, ou mesmo carregar pequenos animais mortos em suas mochilas.

Seus cabelos, sujos e emaranhados como suas barbas, podem ser loiros, castanhos, ferrugem, cinzas ou de um negro opaco. Já os olhos variam entre azul-mar, verde opaco, castanho ou avelã.

Os dedos são estreitos, com juntas anormalmente largas. As pernas tendem a ser curvadas. Ambos os sexos ostentam uma barriga protuberante e tendem a apresentar rugas já aos 25 anos de idade. Suas roupas rasgadas e sujas servem de hospedaria para uma infinidade de parasitas. Aghar felizardos o suficiente para possuir jóias as ostentam de modo proeminente e pomposo.

Sobreviventes

Anões tolos procriam prodigiosamente. Cada fêmea costuma dar à luz cerca de vinte crianças ao longo da vida — uma por ano até os 45. Destes, em média, apenas seis chegam à idade adulta. Uma criança tola atinge a maturidade aos cinco anos. Muitos morrem antes dos 35; aqueles que conseguem evitar a morte por doença, fome, violência ou acidentes podem atingir até 55 anos. Sua altura máxima é 1,20m, e o peso chega aos 60kgs.

Anões tolos são orgulhosos e sofredores sobreviventes. Sob uma alegre e desafortunada aparência bate um coração tenaz. Os Aghar usualmente sobrevivem, e mesmo prosperam, em condições que matariam qualquer outro tipo de anão. Aqueles que acusam um anão tolo de traição e estupidez estão dando ouvidos a qualquer outra coisa, menos seus corações.

Individualmente, os anões tolos são tão difíceis de matar quanto baratas. Sobrevivência é a virtude que move suas mentes: viver é vencer, morrer é perder. Consequentemente, os tolos transformaram o ato de rastejar e implorar em arte; eles despejam informações importantes ao menor sinal de ameaça. Muitos Aghar (inteligentemente) fogem de qualquer violência a menos que suas casas estejam em perigo. Outras raças encaram esta atitude como sinal de covardia; anões tolos não veem vergonha ou covardia alguma em sobreviver. Mesmo assim, os Aghar não planejam o futuro.

A despeito de seus defeitos, anões tolos se levam muito a sério. As constantes fugas de desgraças os imbuem de um orgulho próprio invejável. Por não receberem ajuda de outras raças, eles assumem que não precisam de ajuda.

O dialeto dos tolos, recentemente descoberto e uma das mais curiosas facetas desta raça, não tem palavras para números maiores que dois. Na língua deles, "um" quer dizer singular e "dois" significa plural. A miséria constante da raça nega a necessidade de maior diferenciação; eles não têm dinheiro para contar, nenhum bem para ser avaliado e nada para vender. Assim, raramente precisam descrever grandes quantidades de alguma coisa. É incontável a quantidade de aventureiros que se meteram em enrascadas por ouvir de um anão tolo que o castelo tinha apenas "dois" guardas, por exemplo.

Apesar da abominável perseguição que sofrem, anões tolos mantém uma postura esperançosa e alegre. As perseguições passadas apontam somente a insignificância das presentes. A esperança é o fundamento para a sobrevivência.

Embora aparentemente covardes, anões tolos nunca deixam um amigo em apuros. Se um não-Aghar ganha sua confiança, um anão tolo o tratará com cortesia. Frequentemente, suas oferendas de amizade incluem conselhos para fugir ao menor sinal de perigo.

Subestimados

A inteligência dos Aghar é subestimada pelas "raças inteligentes". Este pensamento não os ofende; o fato de serem subestimados os dá uma grande chance de surpreender seus inimigos.

Muitos anões tolos, principalmente seus reis e aventureiros, fingem-se de estúpidos apenas para manipular os verdadeiros idiotas.

Por causa de sua baixa expectativa de vida, anões tolos tentam aproveitar o máximo de tudo. Eles se empanturram de comida sempre que a chance aparece, sabendo que estarão famintos no dia seguinte. Esse apetite insaciável não se restringe somente à comida; tolos adoram farrapos de tecido, coisas brilhantes, cordas e qualquer coisa inútil que possa achar.

Ao contrário do que se pensa, anões tolos não são idiotas. Eles se expressam em sentenças curtas e simples porque a língua comum não é sua língua nativa. De fato, o dialeto tolo — feio e incompreensível para quem não pertence à raça — faz sentido perfeitamente entre eles.

O dialeto tolo não é uma língua formal, mas um conjunto de linguagens que muda constantemente e absorve termos de outras línguas. Aghar que vivem próximos aos elfos falam um dialeto que se parece muito com uma versão tosca e entrecortada do élfico, e assim por diante. Anões tolos adoram inventar novas palavras e novos significados para elas. Na verdade, o dialeto tolo se desenvolve tão rapidamente que nenhum sábio jamais foi capaz de estudá-lo. Mesmo o mais brilhante membro das consideradas "raças inteligentes" é incapaz de falar no dialeto tolo sem ajuda de magia. Quando dois grupos de anões tolos se encontram, suas linguagens se fundem transformando-se numa nova versão do dialeto. Mesmo as regras de escrita tola são constantemente mudadas e transformadas. É impossível escrever no dialeto tolo, uma vez que, dentro de um mês, todos os símbolos estariam completamente obsoletos.

Angustiados

Anões tolos têm uma extensiva tradição oral no que diz respeito às suas origens e história (embora dois clãs tolos diferentes dificilmente relatem a história do mesmo jeito).

A raça se originou do cruzamento entre renegados anões e humanos. O resultado, infelizmente, não absorveu as melhores características de cada uma das raças — e por isso humanos e anões proibiram tais relações inter-raciais. Os tolos existentes foram banidos, considerados renegados pelas duas raças que lhes deram origem. A nova raça se proclamou "os Aghar" (os angustiados) e aprendeu a viver e se desenvolver sem a ajuda de outros povos. Com razão, os tolos se sentem traídos pelas duas raças que lhes deram origem e, por esse motivo, têm pouco amor por humanos e anões.

Se por um lado o Cataclismo condenou à desgraça a maior parte das raças de Krynn, no caso dos tolos o acontecimento foi a salvação. A destruição provocada pelo devastador evento criou inúmeras ruínas onde os tolos puderam formar sua sociedade e cultura própria em segurança, vivendo em buracos, cabanas mal-acabadas, esgotos e pântanos.

Em termos de religião, os tolos acreditam que Reorx, deus dos anões, os abandonou. Ao invés de cultuá-lo, os tolos preferem atribuir qualidades sagradas a objetos que, aparentemente, não têm qualidade fantástica alguma — como colheres, pedaços de rocha, ossos velhos, bichos mortos, frutas... O item não é escolhido ao acaso: é normal que um anão tolo passe horas estudando o objeto antes de denominá-lo "sagrado". Membros de outras raças acreditam que esse é só mais um exemplo da estupidez dos tolos.

3D&T Alpha

Anão Tolo (-1 Ponto)

• **Infravisão.** Assim como seus primos, anões tolos enxergam no escuro.

• **Testes de Resistência +1.** Anões tolos são acostumados a sujeira e aos rigores da vida.

• **Dois, Não mais que Dois.** Anões tolos não podem comprar Genialidade, Memória Expandida ou qualquer Perícia, exceto Sobrevivência. Para eles, esta última custa apenas 1 Ponto.

• **Esquiva.** Anões tolos consideram H+2 apenas para cálculo de Fugas e Esquivas.

Tormenta RPG*

+4 Constituição, +2 Destreza, -4 Inteligência, -2 Carisma. Anões tolos são resistentes e ágeis, mas lhes falta tanto inteligência como traquejo social.

Tamanho Pequeno. Anões tolos recebem classe de armadura +1, +1 em jogadas de ataque e +4 em testes de Furtividade e precisam usar armas menores.

Deslocamento. 6m.

Resiliente. +4 em testes de Fortitude contra doenças e venenos. Anões tolos também não precisam fazer testes de Fortitude por ingerir comida estragada.

Instinto de Sobrevivência. +4 em testes de Furtividade e Sobrevivência. Anões tolos podem usar a perícia Sobrevivência em áreas urbanas com uma CD 15.

TESOUROS ANCESTRAIS

Covardia. –4 em testes de Vontade contra Intimidação ou Medo. Além disso, caso falhe neste teste, o anão tolo pode usar uma reação para percorrer uma distância igual ao seu deslocamento na direção oposta a fonte da intimidação ou medo.

Tormenta20*

Constituição +4, Destreza +2, Inteligência -4, Carisma -2.

Tamanho Pequeno. O seu deslocamento é 6m. Você recebe +2 em Furtividade e -2 em testes de manobra. Além disso, precisa usar armas Pequenas, que causam menos dano.

Instinto de Sobrevivência. Você recebe +2 em testes de Furtividade e Sobrevivência, além de poder usar Sobrevivência em áreas urbanas com uma CD 15.

Resiliente. Você recebe +2 em testes de Fortitude contra doenças e venenos, e não precisa fazer testes de Fortitude por ingerir comida estragada.

Covardia. Você recebe -2 em testes de Vontade contra Intimidação ou Medo. Além disso, caso falhe neste teste, você pode gastar 1 PM como uma reação para percorrer uma distância igual ao seu deslocamento na direção oposta a fonte da intimidação ou medo.

*Os anões tolos são mecanicamente mais fracos que as outras raças de TRPG e T20. Se ainda assim algum jogador quiser jogar como um deles, a sugestão é agraciar este personagem com um ou dois talentos bônus.

MARLON TESKE "ARMAGEDDON"
e EDUARDO "CAVALEIRO MORTO",
sob texto original de J.M. TREVISAN

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta é a nossa última Anteriormente... a coluna da Dragão Brasil que tinha como propósito contar o que acontecia na Guilda do Macaco, a mesa oficial de Tormenta. Após vários anos jogando e influenciando os eventos do cenário que eles mesmo criaram, os autores encerraram triunfalmente sua campanha de jogo. Foi uma honra e um privilégio poder cantar os feitos heroicos (e outros um tanto desastrados...) desta trupe de aventureiros. Que venham novas histórias e personagens no vindouro *Tormenta20*.

Mas a Guilda se despede aqui.

Sem mais delongas, o resumo dos últimos episódios.

Há spoilers abaixo, óbvio!

UM ÚLTIMO URRAHH!

Arton está em guerra. As forças Puristas se alastram pelo Reinado, levando a opressão e o extermínio a todos os não-humanos em seu caminho. Liderando as tropas está Hermann Von Krauser, o General Máximo, um estrategista brilhante e pérfido, responsável pela derrota das tropas dos reinos de Bielefeld e Deheon em campo aberto.

O último passo para que Von Krauser complete seus planos de conquista é dominar a megalópole de Valkaria. Nos últimos anos, após conseguir vitórias em algumas outras frentes de batalha, cada vez mais batalhões puristas, armados com imensos colossos tecnomágicos, convergem para a cidade como um enxame de insetos.

Mas Von Krauser não contava com a volta triunfal dos heróis da Guilda, desaparecidos numa missão, anos atrás, após terem embarcado com seu navio voador pelo mar de estrelas. Sim, eles. O cavaleiro arquiduque Lothar Algherulff, o intrépido pirata Nargom, o sapientíssimo professor élfico Aeripharian, e Klunc, O Bárbaro, ainda que um Klunc bastante diverso, com sua personalidade de mago aprisionada num golem (longa história!)

Após terem encontrado o avatar de Nimb, deus do caos, da sorte e do azar, os heróis da Guilda conseguiram despertar de um coma magicamente induzido e retornar a Arton, trazendo de volta rainha-imperatriz Shivara Sharpblade.

A situação que encontram, porém, é desesperadora.

Valkaria está sitiada há anos, contra as forças Puristas. A cidade toda está aprisionada numa bolha de contenção arcana que impede magias de teletransporte (como uma imensa âncora planar). As forças do Reinado protegendo a cidade não foram derrotadas apenas graças aos esforços de grupos de aventureiros épicos, ajudando a guarnecer os muros.

Mas agora que os garotos estão de volta a cidade, o dia está salvo!

Ou terá o General Máximo antevisto os movimentos dos heróis?

Episódio 77
Fintrollagem subterrânea!

Após mais de vinte anos de carreira os autores do RPG Tormenta decidiram fazer no episódio final o que você nunca, em hipótese alguma, deve fazer na sua mesa de jogo — dividir o grupo!

Cada personagem tem em mente algo que pode ajudar na batalha decisiva contra os puristas, valendo-se de todos os contatos, artimanhas, prestígio e poder que reuniram durante os anos de aventura.

O plano de Lothar é ir até o reino de Sckharshantallas e tentar conseguir o apoio do dragão-rei contra os puristas. Nargom quer finalmente recuperar O Caronte (o navio de seu pai adotivo) e recrutar outros capitães piratas para entrar na luta. Aeripharian e Klunc cogitam ir atrás de poderosos usuários de magia divina e solicitar um milagre dos deuses, que possa ajudar a mudar os rumos da guerra.

Antes disso tudo, porém, o grupo precisa deixar Valkaria e a bolha de contenção arcana. Algo que realizam sem muitos problemas, encontrando um antigo túnel subterrâneo dos anões que passa por debaixo do palácio imperial. Contudo, antes de partirem em suas jornadas solitárias, reencontram uma antiga amiga. Dandala, uma hábil arcanista e geomante anã, capaz de forjar armas mágicas e moldar a pedra com sua magia. Ela lidera um grupo avançado de heróis anões que estava indo até Valkaria pedir por ajuda. Os anões estão sob ataque dos finntroll — um povo avançado, que é também um aliado discreto, e de pura conveniência, dos puristas.

Fazendo o que heróis fazem, os membros da Guilda resolvem desviar seu caminho um pouco apenas para dar uma rápida destronada em mais um império maligno. Dandala conduz todos através da rocha pura, diretamente até a grande arena sacrificial dos fintroll.

O líder dos fintroll recebe todos com arrogância, já tendo percebido a aproximação dos invasores. O vilão invoca trolls gigantescos para esmagar os heróis, mas desta vez subestima a Guilda. Cavalgando seu T-Rex e correndo por uma rampa de pedra criada por Dandala, Lothar consegue alcançar o inimigo e desferir um golpe terrível. Quando o vilão está prestes a se recuperar e conjurar suas magias, sua cabeça explode com os disparos das pistolas de Nargom!

Klunc, por fim, conjura pela segunda vez na história desta campanha, a magia ultimata, o Mata-Dragão, e o arremessa contra a arena, liquidando toda a cúpula do alto-comando fintroll e fazendo desmoronar a estrutura da grande arena.

E assim, como quem não queria nada, a Guilda novamente parte rumo aos seus objetivos.

Episódio 78
Parte 1 – O destino de Arton!

Lothar chega até Sckharshantallas e graças ao seu prestígio como nobre (e sua espada bonita e cara) consegue ser recebido pelo regente, o deus-dragão em pessoa. O arquiduque cavaleiro pede ao regente que honre seu acordo com o Reinado e envie tropas para ajudar na luta contra os puristas. Sckhar, é claro, parece muito desinteressado sobre o que mamífero tem a dizer, até receber uma proposta mais interessante. Pois afinal, como Lothar afirma (e ele mesmo descobriu episódios atrás) ele é na verdade o filho de Shivara Sharpblade, portador do sangue real e, portanto, um pretendente na linha de sucessão de trono do Reinado. Sckhar concorda em enviar tropas, desde que Lothar consinta em lhe dar um neto com um de seus filhos (!).

Nargom vai até atrás de outro dragão — o Mar do Dragão-Rei. Ele encontra a lendária pirata Izzy Tarante, que antes atuava no Mar Negro contra os Minotauros, e agora também tem atuado em outras bandas contra os puristas. Izzy consente em levar Nargom até um dos esconderijos do Caronte.

Nargom reconhece o esconderijo dos seus tempos de infância. Um rochedo em alto mar, com túneis acessíveis na baixa maré. Em seu interior uma cidade formada apenas por corsários e piratas. Ele desafia o capitão atual do navio, aliado dos puristas, e o vence com maestria e facilidade graças às suas pistolas mágicas. Mais tarde fica sabendo mais meandros sobre a relação entre Espinha e seu pai, Draco Mandíbula. Espinha, amante de Draco, matou o antigo capitão por ciúmes de seus filho adotivo. Nargom dá de ombros para essa informação — seu pai já foi vingado. Nada disto importa. Ele reflete que apesar de ser um pirata, aprendeu uma coisas ou duas sobre fazer justiça, ainda que ao seu modo.

Aeripharian e Klunc encontram o arquimago Talude na Academia Arcana e pedem a ele, literalmente, por um milagre. Talude, diz se arrepender de ter se mantido neutro contra os puristas, no entanto, sabe que a deusa Wynna não irá conceder o milagre. Para tal, há um clérigo que talvez possa conseguir isto, embora sirva a um deus maligno. Resignados a conseguir ajuda, Aeripharian e Klunc pedem para que o Mestre Máximo da Magia os leve até o tal clérigo.

Em uma caverna isolada, vivendo de maneira monástica, os dois magos reencontram ninguém menos que Sr. Porrada, o clérigo meio-orc de Keenn. Ele diz que o deus da guerra consentirá um milagre contra os próprios puristas que o servem, mas em troca quer uma barganha. Menos magia em Arton. Mais músculos.

O clérigo enfatiza: há uma única verdade no mundo: às vezes, para resolver alguma coisa, é preciso DAR PORRADA!

Episódio 79
Parte2 – Kluncfui!

Os heróis fazem os preparativos para a batalha final. As tropas de Schkarshantallas comparecem contra os puristas, mas o rei-dragão declara numa audiência diante de Shivara que irá deixar O Reinado após a batalha.

Nargom reencontra Lady Ayleth. Após ser confrontado por ela sobre seus motivos para continuar lutando, apesar de supostamente ser um bandido, os dois acabam se beijando. Um idoso solitário aparece nos portões de Valkaria. É o antigo rei-imperador Thormy, que anuncia a queda do Império de Tauron e declara ter vindo lutar contra os puristas.A bordo do Caronte, equipado como um navio voador, e acompanhados de heróis como a própria Shivara Sharpblade, a Guilda ataca as forças puristas, vinda de cima. As tropas do inimigo são inumeráveis e estão acompanhadas de colossos de guerra.

Klunc invoca o milagre concedido por Keenn. Para isto ele sacrifica sua personalidade mago para sempre, e ressuscita Klunc, O Bárbaro! Klunc volta do espaço na forma de uma imensa bola de fogo, e empunhando seu fiel machado mágico, cai destruindo numa rápida sequência de golpes, dois colossos de guerra.

Sem magia para alimentar seu voo, O Caronte começa cair, e a Guilda aterrissa próxima ao quartel general de Von Krauser — uma fortaleza móvel guarnecida com torres que disparam magia.

No interior dela, os heróis da Guilda confrontam mais uma vez o próprio General Máximo e sua assecla, mas não encontram um desafio mais fácil do que a última vez. A batalha é acirrada. Von Krauser clama que o retorno deles era esperado, parte do plano. Irá expor seus cadáveres para desmoralizar as tropas do Reinado.

Graças aos golpes devastadores de Lothar e Klunc, as distrações de Nargom e os ataques e proteções arcanas lançadas por Aeripharian, desta vez a Guilda consegue ferir mortalmente o inimigo, que se vale de um artefato de cura para se recuperar, e invoca uma versão modificada da lendária armadura Shorder!

Von Krauser é derrotado pela Guilda apesar de seu artifício, mas possui uma última artimanha: um orbe mágico contendo as almas de mil inocentes. Incapazes de matar o vilão e cumprir uma promessa que fez anteriormente a rainha-imperatriz, Lothar aleija Krauser permanentemente, partindo a espinha dele com um golpe certeiro da lendária espada Carthalkhan.

O General Máximo concorda com os termos de rendição e cessar fogo. Sua fortaleza móvel é destruída.

Epílogo

De volta, a sala do trono de Shivara os heróis da Guilda decidem seu futuro.

Aeripharian resolve voltar a Academia Arcana e levar suas experiências no campo de batalha e contra a ameaça purista. Com ele traz o grimório de Klunc, O Mago, e o livro de canções do falecido bardo Kadeen, preservando suas memórias para a posteridade.

Lothar não recebe o sobrenome de Sharpblade de sua mãe, mas tem seu reconhecimento e a afeto. Ele resolve vagar pelo que restou do Reinado como um cavaleiro errante de lendas, montado em seu T-Rex, levando a justiça aos povos oprimidos pelos puristas.

Nargom mais uma vez precisa consertar seu navio, uma vez que perdeu o Caronte. Ou talvez apenas desista e vague por aí com Il Prosciuttodel Mare. É um pirata, afinal. Antes de mais nada, resolve dar um pulo no reino de Svalas, para consumar seu amor com Lady Ayleth.

Klunc, O Bárbaro está de volta. E isto basta para fazer toda Arton tremer.

Especialmente os Puristas.

DAVIDE DI BENEDETTO

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Abraão D. Caminha
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Bellotti
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
André Braga
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Santos
Andre Zanki Cordenonsi
Andrey Benevenuto Costa E Silva
Antônio Henrique Botticelli
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Arthur Navas Assis De Souza
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Bernardo Pires Caron
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Grimaldi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Sakai Costa
Bruno Vieira Marucci
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão

Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caique Cavalcanti
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Passos Jr.
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bittencourt
Daniel Carvalho
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Guimarães
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Vargas
Danielly Cardoso Luzardo
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Alves De Lima
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Davidson Pinheiro
Débora De Oliveira Borges
Deivid Santos
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Edson Jose Nascimento
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Fukamachi
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elton Veiga
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fábio “Corax” Lima
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Fukumoto
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Junior
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Filipe Wilbert
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Marques Da Silva Junior
Frank Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Da Silva Cavalcante
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Fenili
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lopes
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Zuanetti
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Ponês
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Asevedo Vieira
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Moscardo Domingues
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Oliveira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Helio Neto

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Henrique Cesar Vaz
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugo Rebonato
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Farias
Igor Matheus
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaan Sindeaux
Jaiso Guilherme
Jean Blaskoski
Jean Carllos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João Matheus Catin
João Paulo De Oliveira Andrade
João Paulo Silva
João Trindade
João Vitor Borges Guedes
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
Jose Barbosa Santiago Junior
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
José Victor Pissurno
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kadu Araujo
Kaede Kisaragi
Kalliandru Jivago Palone Meschede Coelho De Oliveira
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Martins
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Gustavo Maia Dias
Luan Silva
Luan Vilar
Lucas Amoêdo
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Gomes
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Lucile Da Rosa Pereira
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Bernagozzi
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Junior Nakahara
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcos Farias
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Lins
Marcus Vinicius De Alvarenga
Maria Cristina Arantes Ribeiro
Maria Luciana Lima
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Guida
Matheus Alves
Matheus Araújo Prado
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Rosa Vieira Exnalto
Mauricio Bomfim
Maurício Dos Reis
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Nahor Alexei Pereira De Andrade
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Nicolas Gonçalves Da Silva Schmid
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otoniel Mateus
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Emilio
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Almeida Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Formaglio
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Pinheiro De Carvalho
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Raffael Lima
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Lima
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renato Junior
Renato Motta
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Rogério Fabiano Dos Passos
Romário Oliveira De Vasconcelos
Rômulo Chindelar
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sasukerdg Mendes
Saulo Medeiros Aride
Sávio Pita
Sávio Souza
Seuraul
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Zuliani
Tarcisio Oliveira Correa
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral

Thiago Donadel
Thiago Granja
Thiago Machado Bezerra
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Tavares Corrêa
Thomaz Jedson Lima
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Alexandrino
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Cubas
Tiago Deliberali Santos
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ugo Cabral Santos
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Sapateiro
Victória Ferreira Gonçalves
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinícius Domingues Nunes
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Weslley Schneider
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Ygor Vieira
Yuri Nóbrega

Conselheiros

AcCiraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alan Santana
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Padilha
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Amanda Velloso
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Anderson Rosa
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Russo Moreira
Anesio Vargas Junior
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Augusto Amaral
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bolches
Brayan Kurahara
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Caíque Martins
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos G C Da Cruz
Carlos Torino Grillo
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
Daviane Moreira E Silva
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Carvalho
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabrício Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Muniz Bello
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Pereira
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Zigue
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giuliano Machado Abbagliato
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Luz
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Puppim
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jessy Michaelis
Jhonas Diego
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira

João Victor
João Zonzini
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
José Rodrigues De Oliveira Neto
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kauê Martins
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loham Thais Beatriz
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Henrique Muniz
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Eugenio Amaral De Faria
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Vinícius Moraes Dos Santos
Marcus Andrade
Marcus Araujo Matildes
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Afonso Lima
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mario Hissashi Kajiya
Marth Júnior
Mateus Trigo
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus Henrique
Matheus Levy Costa Viana De Araújo
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Otavio Roth
Otto Menegasso Pires
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Chavaglia Filho
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Martins
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Mineiro
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Thiago Souza
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tomaz Neto
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor Rodrigues
Victor T Melo
Victor Tamura
Victor Venancio Alves
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Wagner Possamai Cainelli
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado